i primi su playstation 2 e psone

SUPER CONSOLE

recensioni

tony hawk's pro skater 3
shaun palmer's pro snowboarder
zeonic front: mobile suit gundam 0079
crash bandicoot: the wrath of cortex
wwf smackdown! just bring it
shin sangoku musou 2
fifa football 2002
soul reaver 2
18 wheeler
burnout
gta III
half life

DICEMBRE 2001
87
ISSN 1126-3652
Gruppo Editoriale FUTURA
Lire 7.900

anteprime

kingdom hearts • guilty gear x
headhunter • ecco the dolphin
space channel 5 part 2

intervista

martin kenwright
di evolution studios

world rally championship

la nuova generazione di rally simulator

Gunfighter: The Legend of Jesse James © Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Developed by Rebellion Software.

realemotion

world superbike champion

DUCATI CORSE II

TILT 30°

TURN 20°

USB
UNIVERSAL SERIAL BUS

PC and PlayStation®2 compatibile

EXTRA STICKERS INCLUDED
be the champion of your dreams

11 21 or simply number 1

X TECNOLOGIES™

www.xtecnologies.com

CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy - Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418

in questo **numero** 87

SUPER CONSOLE

DIRETTORE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Barbara Varisco
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

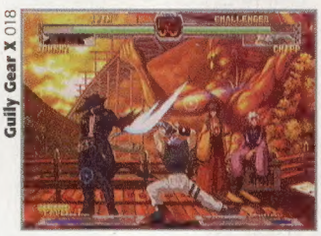
ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Kingdom Hearts 012

Headhunter 014

Ecco the Dolphin 016


Guilty Gear X 018

GT Concept 2001 Tokyo 020

World Rally Championship 030

GTA III 040

Tony Hawk's PS3 042

Burnout 036

Soul Reaver 2 052

ANTEPRIME

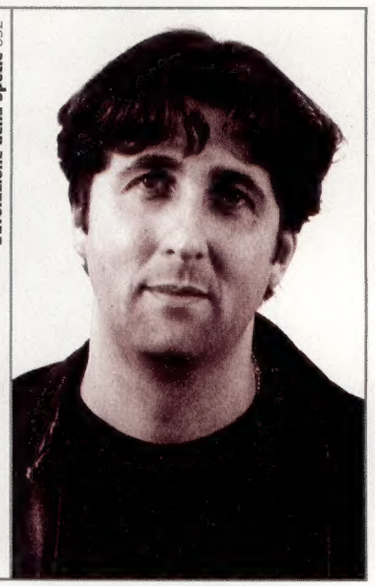
022 Alpine Racer 3
016 Ecco the Dolphin: Defender of the F.
024 Endgame
027 Fengshen Yanyi: L. of Gods and Heroes
024 Frogger: the Great Quest
020 Gran Turismo Concept 2001 Tokyo
018 Guilty Gear X
014 Headhunter
012 Kingdom Hearts
027 Knights
022 Need for Speed: Hot Pursuit 2
026 Project Zero
017 Space Channel 5 Part 2

RECENSIONI

038 18 Wheeler
072 Atlantis: l'Impero Perduto
064 Batman Vengeance
036 Burnout
060 Crash Bandicoot: the Wrath of Cortex
046 FIFA Football 2002
065 Gitadora! Guit. 4th Mix & D. 3rd Mix
040 GTA III
054 Half Life
073 Harry Potter e la Pietra Filosofale
049 NASCAR Thunder 2002
048 NBA Live 2002
062 Rayman M
044 Shaun Palmer's Pro Snowboarder
058 Shin Sangokumusou 2
052 Soul Reaver 2
070 Spider-man 2 Enter: Electro
066 Syphon Filter 3
042 Tony Hawk's Pro Skater III
030 World Rally Championship
068 Worms World Party
050 WWF Smackdown! Just Bring It
056 Zeonic Front: M. Suit Giundam 0079

RUBRICHE

006 PlayWorld
074 PlayGround
078 PlayFAQ
079 Game Development
080 PlayVideo
082 R&B Cafe
084 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede


L'Evoluzione della Specie 032

EDITORIALE

Ma chi la combatte la console war?

Negli anni '30, nell'Italia del fascismo, circolava un piccolo motto ironico e bastardo, in grado di descrivere quegli anni con assoluta semplicità. Recitava più o meno così: "parli con uno e lo trovi antifascista, parli con due e sono indifferenti, parli con tre e sono tutti fascisti". Erano i giorni dell'ideologia imposta, durante i quali un'opinione fuori dal coro poteva costare qualcosa in più della semplice impopolarità. Da quei giorni sono sgocciolati via 70 anni, ma oggi sembra che quella stessa ironia abbia trovato posto nella comunità che videogioca. L'idea alla base è la medesima: "parli con uno e apprezza PS2, parli con due e sono indifferenti, parli con tre e sono tutti antiPS2". È la sindrome di Tom & Jerry: non c'è godimento a schierarsi dalla parte del più forte. Se poi il più forte domina troppo a lungo e (almeno in Europa) spazza via la concorrenza, allora il destino è segnato, ci si avvia alla fossilizzazione del dibattito. Argomentazioni noiose, pensieri scomposti, polemica a senso unico. Ma non è questo il punto...

Il 2002 sarà un anno devastante. Per la prima volta tre società incazzatissime e determinate si scontreranno su tutti i mercati del videogioco, ognuna con i piedi saldi sui suoi punti di forza. Le previsioni degli economisti parlano di vendite record nell'intero settore. Sul mercato americano si prevede di sfondare il tetto dei 6,1 miliardi di dollari incassati nel 1999. L'ultima intenzione dei contendenti è quella di spartirsi la torta. Quella che si profila, insomma, è senza ombra di dubbio la console war più cruenta della storia del videogioco. Ma non è nemmeno questo il punto...

Ma chi la combatte la console war? La combattono Sony, Nintendo e Microsoft? La combattono le software house? La combattono i distributori? Sì, ma non solo. C'è un'altra guerra in vista, una guerra parallela a quella che si svolgerà sul mercato. È la guerra inutile e dislessica che si accenderà nelle file del popolo del videogame. Ascoltate bene, perché già suonano i tamburi. Quello che si prospetta è uno scontro violento come mai prima, combattuto a colpi di scherno e di posizioni sigillate, fatto di angoli della posta subissati di risse verbali e di newsgroup invasi d'insulti. Avrà una pesante ripercussione tribale, la console war. E coinvolgerà tutta la comunità di videogiocatori, riportandoci di colpo dieci anni indietro, ai tempi delle lotte a oltranza, delle persecuzioni videoludiche, delle schiere di sostenitori con il sangue colante dalla bocca. Ora, quale opinione volete che abbia un giornalista specializzato di un'usanza così barbara, che non giova a nessuno, in grado di pregiudicare la visione del videogioco e dei suoi cultori da parte della società "esterna"? Non potete intuirlo da soli? Bene, è molto semplice...

Iniziamo a picchiarci! E pestiamo duro, maledizione! Spolveriamo le fiancate delle console e prepariamo i coltellini per incidere le tacche dei colpi mandati a segno. Perché il videogioco ispira passione. Ed è solo un bene che sia così. Come non amare Nintendo e la sua tradizione di videogiochi con le bolle al naso? Come non dare addosso a Sony e alla piaga dei giochi massificati? Come non prendere per il culo zio Bill "Billzebù" Gates, feroce spacciatore di sistemi operativi neurotici? Impossibile. Ma questo non significa che ci sia spazio per ragazzini frignanti. Niente polemiche sterili o puerili. Questa è una guerra che va combattuta con attacchi cattivi, bastardi, ma al tempo stesso intelligenti, sottili, raffinati. Non abbiamo tempo da perdere con troll dell'ultim'ora; è necessario un confronto sui contenuti, sulle filosofie, sulle idee. Da un confronto del genere, vigliacco quanto si vuole ma sempre brillante, la cultura del videogioco ha solo da guadagnare. È la stessa differenza che corre tra la rissa e la boxe. La stessa che passa tra la satira e il rutto. Solo chi ha un contributo serio da dare può permettersi di partecipare. Solo chi ha le palle può sperare di uscirne a testa alta...

ivan **fulco**

Questo editoriale è dedicato ai possessori di Megadrive che, 10 anni fa, comprarono un SuperNES ma non lo dissero a nessuno, per orgoglio personale...

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Xbox preoccupa Sony?

Il lancio del sistema Microsoft accelera lo sviluppo del progetto PS3

Viene direttamente dal suo presidente Kunitake Ando l'unico commento di Sony Corporation sul lancio della prima console Microsoft. Ando si è espresso sulle ripercussioni che Xbox potrebbe avere sull'industria in generale e sul modello economico di PlayStation2 in particolare in questi termini: *"Il pericolo più grande per PlayStation2 è che Xbox altera il ciclo vitale dell'industria e non so per quanto tempo ancora potremo mantenere questo modello economico"*. Con quel "ciclo vitale dell'industria" Ando si riferisce a quel lasso di tempo pari a circa 5 anni che permette alle case costruttrici dell'hardware di recuperare le spese sostenute per lo sviluppo della tecnologia e cominciare a far soldi sul software. A differenza di Nintendo e Microsoft (che si sono affidate a soggetti esterni per lo sviluppo e la fabbricazione dei rispettivi sistemi), Sony ha sborsato una quantità di denaro enorme per trasformare l'idea di Kutaragi in un prodotto siliceo concreto ed è pertanto la più interessata affinché il ciclo di avvicendamento tecnologico non scenda al di sotto dei 5 anni. *"L'anno scorso abbiamo subito gravi perdite per via del business PlayStation"* dice Ando. *"Quest'anno otterremo profitti molto alti, ma il prossimo anno la competizione sarà intensa ed il suo esito incerto. Questo è un mercato molto ciclico. Altri mercati come quello dei televisori o delle videocamere sono molto più stabili"*. Ragion per cui la concorrenza con il colosso di Redmond potrebbe spingere Sony a rivedere i suoi piani a lungo termine e rilasciare il successore di PS2 prima del previsto. *D'oh!* Ciononostante, sebbene le dichiarazioni di Ando possano destare preoccupazione in seno all'utenza PS2, alcuni passaggi lasciano piuttosto intendere una sottesa volontà di destabilizzare e ridimensionare i paini di espansione e le speranze di successo di Microsoft (che più che con questa generazione, spera di dominare il mercato con la successiva). Infatti, se da un lato Ando ammette implicitamente la superiorità tecnologica di Xbox, dall'altro avverte: *"A partire dall'agosto scorso, abbiamo tagliato i costi cosicché non perdiamo più soldi su ogni PlayStation2 prodotta"*. Come a dire, noi abbiamo già superato il break even point, voi avete appena cominciato a perdere soldi. *"Se Xbox ridurrà il ciclo vitale dell'industria a tre anni, a noi sta bene"* conclude Abe. Secondo gli analisti, infatti, nel 2004 Sony sarà ancora leader del mercato americano con una base installata di 34 milioni di PlayStation2, seguita da Microsoft con 20 milioni di Xbox e da Nintendo con 18 milioni di GameCube. Se questa previsione dovesse dimostrarsi veritiera, l'eventuale commercializzazione di PlayStation3 nel 2004 manderebbe all'aria i progetti della casa di Redmond, assicurando a Sony la leadership per almeno altri tre anni.

Ma al di là delle congetture, dei timori e degli avvertimenti di Kunitake Ando, quello di cui Sony - ed in particolare la divisione Sony Computer Entertainment - deve preoccuparsi è soprattutto l'immediato presente. Con il periodo natalizio alle porte, è bene non arrivare impreparati all'appuntamento con i portafogli rigonfi dei consumatori. A tal proposito, Kaz Hirai, CEO di SCEA, ha dichiarato che la produzione mensile di PlayStation2 è da poco passata da 1 milione ed 800 mila unità a ben 2 milioni, una manovra che consentirebbe al colosso nipponico di distribuire ben 10 milioni di console entro marzo 2002 sul solo territorio americano. Sempre Hirai si è infine espresso sull'eventualità di un ritocco verso il basso del prezzo di PS2 negli States, dichiarando che resterà tale (299 dollari) almeno fino alla fine di quest'anno.

Arrivano su PS2 i Mega Hits!

Dopo la personale iniziativa di Konami of Japan di ridurre il prezzo di giochi come **Ring of Red**, **Silent Scope**, **7 Blades** e **Shadow of Memories** a 2.800 yen e dopo l'introduzione di titoli economici come **Parappa The Rapper 2**, **Everybody's Golf 3** e il recente **Shake it Bravoes Bravoes** a 4.980 yen, la divisione giapponese di Sony Computer Entertainment ha finalmente dato i natali alla linea ufficiale dei budget games per PlayStation2, battezzandola "Mega Hits!". Come nella linea Platinum per PSone (nota con l'appellativo di "The Best" in Giappone), anche in questa dei Mega Hits! rientreranno tutti i titoli che hanno superato le 500.000 unità vendute (relativamente al solo mercato nipponico). Al momento di andare in stampa sono solo tre i Mega Hits confermati per quest'anno, vale a dire **Gran Turismo 3 A-Spec** (13 dicembre, 4.200 yen), **Tekken Tag Tournament** (13 dicembre, 3.800 yen) e **Onimusha** (20 dicembre, 3.980 yen). Nulla è al momento noto circa tempi e modi di applicazione di questa nuova fascia di prezzo sui mercati occidentali.

Halo-killer by Sony?

Ad ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria nespà? E' vero in fisica, ma soprattutto nell'acceso clima concorrenziale dell'attuale mercato videoludico. In questo caso l'azione è **Halo** mentre la reazione è l'**Halo**-*killer* di Sony per PlayStation2. Secondo fonti vicine alla società, SCEA starebbe sviluppando nella sua sede di Foster City uno sparatutto in prima persona concorrenziale a quello prodotto da Bungie per la console Microsoft. Pare si tratterà di un gioco completamente nuovo, slegato da franchise prestabiliti ed anelante a settare nuovi standard nel genere su console. Sarà vero? Sarà falso? Di certo non è improbabile considerando la forza attrattiva prodotta da **Halo** sugli early adopter Xbox e il comprensibile desiderio di sopirla certamente coltivato da Sony Computer Entertainment America. Maggiori informazioni sul progetto non appena si renderanno disponibili, promesso.

A ruba i colori PS2

Adispetto di quanto le premesse lasciassero intendere (leggi prezzo proibitivo), lo scorso novembre Sony ha annunciato l'esaurimento dell'edizione limitata di PlayStation2 colorate, presentate durante l'ultimo *Tokyo Game Show* (**SC**86) nell'ambito dei festeggiamenti per la ventimilionesima console distribuita sul territorio mondiale. E' bastato lasciare aperta per 5 muniti la pagina delle prenotazioni del negozio online di SCEI, perché 666 persone apponessero la loro firma digitale sul modulo di acquisto di uno dei cinque modelli colorati di PS2, per la modica cifra di 50.000 yen (ben 15.000 yen – 260.000 lire circa – in più rispetto al prezzo del modello standard). Con ogni probabilità, una buona percentuale degli acquirenti avrà avuto in casa almeno un Aibo.

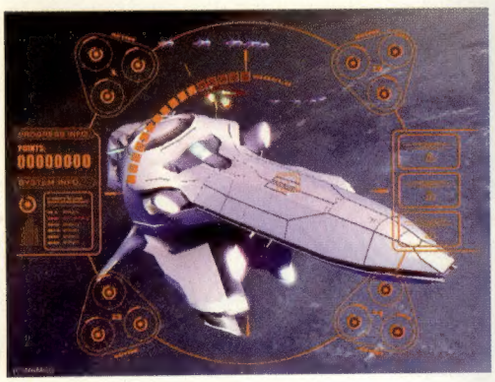
a cura di marcellocangialosi e diegocortese

Namco goes **full immersion**

Nel corso della trentanovesima edizione del *Jamma AM Show* (fiera dedicata agli operatori del settore coin op), Namco ha presentato il prototipo di un nuovo cabinato "immersivo" noto col nome di Over Reality Booster System (O.R.B.S.). Il giocatore si accomoda dentro una claustrofobica semisfera del diametro di un metro e mezzo, e pesante circa 300 chilogrammi. Al suo interno un particolare obiettivo proietta un'immagine a 180° – con una risoluzione massima di 1024x768 pixel – su una parete di materiale acrilico che avvolge lo spettatore da un orecchio all'altro. Al centro dell'O.R.B.S. trova posto una cloche con quattro pulsanti di fuoco, mentre attorno al giocatore è distribuito un sistema di casse produttrici di sonorità tridimensionali grazie al supporto del Dolby Digital 5.1.

Nonostante sia in grado di accogliere al suo interno tanto la tecnologia indigena System246 di Namco quanto quella NAOMI2 di Sega, l'O.R.B.S. appare "costituzionalmente" destinato a supportare una limitata categoria di videogiochi, nella fattispecie sparatutto 3D e simulazioni di guida (la cloche di cui sopra può essere sostituita da un volante, o anche da una canna da pesca, a dirla tutta). Non è infatti un caso che contestualmente all'annuncio del bizzarro quanto avveniristico cabinato, Namco abbia mostrato il nuovo **Star Blade Operation Bluplanet**, pensato appositamente per trarre vantaggio dalle potenzialità immersive del cabinato.

Sebbene non siano ancora note data e prezzo di lancio del nuovo accrocchio namchiano, la mera esistenza del medesimo lascia intendere un certo ottimismo sul futuro del settore da parte dei vertici della società nipponica. Preveggenza o follia? Solo il tempo potrà dare una risposta, ma in ogni caso fa piacere sapere che non vivremo di soli **Mr. Driller**.



*Una rara immagine di **Star Blade Operation Bluplanet**. Lo vedremo su PlayStation2? Probabilmente si, ma considerati i prequel non c'è poi molto da stare allegri.*

Un po' per prudenza un po' per risparmiare qualche lira, Namco ha pensato bene di scartare l'impiego di ogni meccanismo elettromeccanico per l'apertura e la chiusura dell'O.R.B.S., in favore di un sistema manuale. Ritrovarsi intrappolati nell'oscurità del cabinato per via di un improvviso black out o perché un ragazzino ha deciso che quella presa di corrente andava estratta dalla parete, non dev'essere una bella esperienza.

HARD-STORE
Megastore Videogames e accessori import
Vendita x corrispondenza e all'ingrosso:
H.S. Distribuzione snc - Via Trento, 6 - Salorno (BZ)
Tel. 0471/884490-883137 Fax 0471/883878
il piu' forntiro online store visitaci su internet!
Telecomando SONY Disponibile

Listino rivenditori disponibile
WWW.HARDSTORE.COM
Il primo MEGASTORE ONLINE dove puoi trovare l'impossibile per ogni console e offerte pazzesche

Nuovi prodotti in arrivo...
Tastiera USB Datel per PS2... Ideale per Unreal e per internet
ChaCha contr. DC
Memorycard 16Mb Datel Utilizzabile anche con i chip NEO2 e ORGIACHIP!!! Include Bootdisk
Scheda Alimentazione Playstation2 JAP

AR2 DATEL ITALIANE SEMPRE DISPONIBILI!
Playstation2 + NEO2 lire 680.000 IVATE
DVD REGION X lire 69.000 Ivate

X-Port DATEL
Permette di utilizzare il PC come una grandissima Memorycard. Interfaccia USB.
Lire 99.000
Volante GT Force
Il primo volante con force feedback per una console

Monitor LCD per PSone
permette di collegare anche altre sorgenti video come ad esempio Telecamere, PS2, Dreamcast...
TUTTO AL SUPER PREZZO DI LIRE 249.000 IVATE
CDR INTENSO
con fondo nero come PSX
Inoltre disponibili PRINCO
VERBATIM Metal Azo 16x a partire da 1.350 lire IVATE! vasto assortimento...

SISTEMI COPYALL
I sistemi copyall permettono di copiare qualsiasi CD "senza l'uso del computer"! Infatti acquistando la scheda copy all, un masterizzatore IDE o SCSI e un lettore CD sarete subito pronti per copiare CD senza l'obbligo di investire in un PC completo. I sistemi sono comunque collegabili a PC.
SISTEMA IDE 8x
Lettore CD 50x ide Mast.Samsung 8x
£. 700.000
SISTEMA SCSI 8x
lettore Plextor 40x Mast. Waitec 12x
£. 1.149.000
SISTEMI COMPLETI
PUOI PAGARE ANCHE A RATE!
Es. 12 rate da 90.200 Ivate. In pratica i sistemi si "pagano" da soli se sfruttati a dovere
A CHI PUO' SERVIRE?
CHI NON HA IL COMPUTER e vuole un sistema a basso costo per copiare CD, CHI HA IL COMPUTER ma vuole un sistema comodo, magari utilizzabile vicino al divano mentre si guarda un film, e che non occupi il computer. Inoltre la comodità di premere un solo bottone per far partire il sistema lo rende insostituibile!!! prova per credere...

DREAMCAST AREA
Lettore MP3 x Dreamcast
Direttamente dalla BLAZE uno dei più avanzati kit MP3 per Dreamcast:
1- Comprende 100 canzoni MP3 da ascoltare subito e veramente belle (dance - pop)
2- Permette di leggere MP3 da qualsiasi CD
3- Permette di scaricare i file da internet
TUTTO A SOLE 79.000 IVATE
CODE CABLE x DREAMCAST
permette di interfacciare via porta seriale il DREAMCAST al PC.
LIRE 120.000 IVATE
DreamConnection 2in1
Permette di collegare mouse e tastiere PC al Dreamcast. Indispensabile con QUAKE III Arena Per il prezzo controlla ONLINE o telefona!
DreamConnection 4in1
Permette di collegare joypad PSX e Saturn e tastiere PC al Dreamcast. Supporta anche le VMS. Prezzo sul sito o tel.
MemoryCard DC a basso costo
In arrivo memorycard da 1, 2 e 4 Mb affidabilissime e a costo veramente contenuto

RIPARIAMO CONSOLE PS2-PS1-DC
Servizio in TUTTA Italia, telefonaci!

Modifiche universali (con istruzioni e foto) maggiori info sul nostro sito:
ORIGACHIP PS2
www.origachip.com
Masterizzatore DVDR Pioneer A03 Disponibile!
BLAZE DC-X Disponibile
Permette di rendere universale Dreamcast senza installare alcun chip. DCX Fa partire anche i giochi che il normale boot utopia non fa funzionare
NEOKEY per PS2 USB
Semplicissimo da montare rende universale PS2
Modchip per Dreamcast semplicissimo da montare solo 4 fili, affidabilissimo
PlayStation 2 Modchip NEW!
Modchip PSX Stealth da lire 5.000 IVATE
ONECHIP v.1.0
Il primo chip per PSONE che permette la lettura di giochi IMPORT senza bootdisk!
Solo 7.000 IVATE!

Addio **Bleem!**

Si abbassa il sipario sull'emulazione PSone su Dreamcast

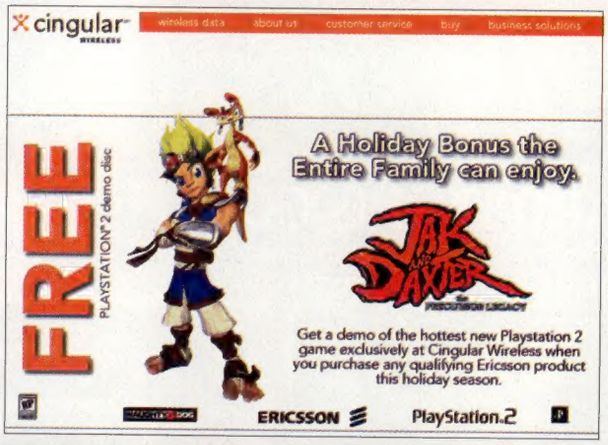
L'avventura del primo ed unico emulatore commerciale del 32bit Sony ha avuto ufficialmente termine poco dopo la metà di novembre con l'apparizione dell'immagine che vedete qui a lato sul sito www.bleem.com. Dopo aver dato inizio alla sua avventura su PC rilasciando le prime versioni dell'emulatore PSone **Bleem!**, il team di sviluppo ha proseguito la sua arrampicata sull'Olimpo dell'emulazione realizzando il **Bleemcast!**, la versione Dreamcast del suo scottante prodotto. Sony non ha gradito e per lungo tempo ha strattonato Bleem Inc. in tribunale per chiedere al giudice la cessazione di una pratica ritenuta illegale e dannosa. Dopo mesi di appelli e contrappelli durante i quali nessuno dei due contendenti accennava ad arrendersi, Sony ha improvvisamente gettato la spugna rivolgendo la sua attenzione altrove, verso Connectix ed il suo emulatore **Virtual Game Station** che soffocherà indirettamente siglando con la società un accordo i cui frutti sono ancora avvolti nel mistero (l'unica conseguenza accertata è la cancellazione del **VGS** dal catalogo di Connectix).

Sebbene apparentemente libera di operare senza l'assillo delle carte bollate ed il peso delle parcelle da pagare, la società responsabile del **Bleem!** è lentamente sprofondata nel baratro del fallimento un po' per le gravi ferite finanziare riportate dopo lo scontro con Sony, un po' per la triste sorte toccata alla console Sega (da cui il Sonic piangente in foto). Giù tu, giù noi. **Super Console** saluta il presidente di Bleem Inc. David Herpolsheimer e tutti caduti sul fronte dell'emulazione interdetta invitando coloro che fossero interessati al fenomeno a visitare il sito www.ngemu.com.

It's **Jak and Daxter** everywhere!

In qualità di punta di diamante della line-up Sony, il primo titolo di Naughty Dog per PS2 non poteva non essere oggetto di una aggressiva campagna promozionale che interesserà tanto gli Stati Uniti quanto il Giappone (l'Europa pare proprio di no) in concomitanza con il periodo natalizio. Negli States, tutti coloro che attiveranno un abbonamento Cingular Wireless (21.2 milioni di clienti in 38 stati) su un cellulare Ericsson o che acquisteranno un accessorio per quest'ultimo (si ricordi che Sony ed Ericsson hanno fondato la joint venture Sony Ericsson Mobile Communications proprio quest'anno), riceveranno una demo giocabile di **Jak and Daxter** più un buono di 5 dollari per l'acquisto della versione finale che si renderà disponibile a partire dal 4 dicembre. Allo stesso tempo Cingular Wirless si affiderà al franchise Sony per promuovere i suoi servizi attraverso una serie di iniziative come la distribuzione di un milione e mezzo di schede prepagate assieme ai giocattoli ispirati ai protagonisti di **Jak and Daxter**.

Per spingere l'ultima fatica di Jason Rubin e soci in quel mercato giapponese che ha visto la serie **Crash Bandicoot** attecchire come nessun altra produzione occidentale, SCEI riverserà ben 300.000 demo giocabili nel circolo nazionale di negozi, sperando di stimolare l'appetito della comunità videoludica indigena fino al giorno del lancio fissato per il 20 dicembre. La versione PAL di **Jak and Daxter** è prevista per il 14 dicembre.



Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Dicembre 2001

All Stars Baseball 2002 (5 maggio – Acclaim)
Baldur's Gate Dark Alliance (14 dicembre – Interplay)
Blood Omen II (7 dicembre – Eidos)
Calcio Mercato (7 dicembre – Anco)
Dark Angel Vampire (Metro 3D)
Dark Summit (17 dicembre – THQ)
Devil May Cry (dicembre – Capcom)
Driver (6 dicembre – Bam!)
ESPN NFL Prime Time (Konami)
Evergrace 2 (From Software)
Evil Twin (6 dicembre – Ubisoft)
Gun Survivor 2 (Capcom/Namco)
Gunslinger (Activision)
High Heat Baseball 2002 (3DO)
IHRA Drag Racing (Bethesda)
Iron Ace 2 Bird of Prey (8 dicembre – THQ)
Jade Cocoon 2 (Genki)
Jak and Daxter (14 dicembre – SCEA)
Jet Sky Rider (9 dicembre – Eidos)
Jojo's Bizzarre Adventure Chapter 5 (Capcom)
Kessen 2 (Koei)
Kinetica (SCEA)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
No One Lives Forever (15 dicembre – Fox)
Prisoner of War (Codemasters)
Robocop (Titus)
Sled Storm 2 (EA Canada)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (7 dicembre – Activision)
Tribes 2 (15 dicembre – Sierra)
Twisted Metal Black (5 dicembre – SCEA)
Ultimate Fighting Championship (Crave)
WCW 2000 (Electronic Arts)
WipEout Fusion (12 dicembre – SCEE)

Nel 2002

Ace Combat 4 Distant Thunder (gennaio – Namco)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Conflict Zone (24 gennaio – Masa)
Dead to Rights (Namco)
Drakan (marzo – SCEE)
Dropship (gennaio – SCEE)
Ecco the Dolphin (gennaio – Sega)
Exo (settembre – Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Final Fantasy X (Squaresoft)
Final Fantasy XI (Squaresoft)
Guilty Gear X (Sammy)
Head Hunter (Sega)
Ico (marzo – SCEI)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
MGS2: Sons of Liberty (22 febbraio – Konami)
Monster Inc. (marzo – SCEA)
Mortal Kombat 5 (Midway)
MotoGP 2 (febbraio – Namco)
Onimusha 2 (Capcom)
Parappa the Rapper 2 (febbraio – SCEI)
Rez (gennaio – Sega)
Smash Court Tennis Pro (Namco)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 (febbraio – Sega)
Starfighter 2 (marzo – Lucasarts)
Star Wars II: Racer Revenge (15 febbraio – Lucasarts)
Stuntman (maggio – Infogrames)
Tekken 4 (Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
Test Drive (marzo – Infogrames)
The Getaway (SCEE)
The Lost (Irrational Games)
Time Splitters 2 (Eidos)
Vampire Night (marzo – Namco)
Virtua Fighter 4 (marzo – Sega)
Worms Blast (30 gennaio – Team 17)
Xenosaga (Namco)

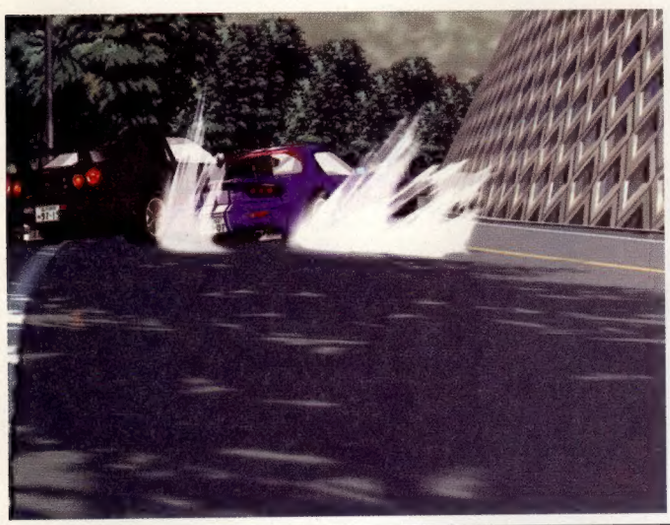
Auto Modellista

Produttore: **Capcom** Uscita: **Primavera 2002 (JPN)**

Il cel-shading invade il territorio dei giochi di guida con questo **Auto Modellista** di Capcom. Presentato per la prima volta durante l'ultimo *TGS*, il primo racing game capcomiano per PlayStation2 promette molto, ben più di una semplice rivisitazione in chiave cartoon del genere. Secondo la softco nipponica (e come il titolo lascia intendere), **Auto Modellista** darà risalto alla componente "elaborazionista" del racing game affiancandola a quella prettamente corsistica in stile **Shutoku Battle**. Vincendo le vari competizioni, il giocatore potrà modificare la propria vettura acquistando nuove parti meccaniche o modificandone i colori e le decalcomanie. Non solo. L'online sembra avere un peso decisivo nell'economia del gioco dando modo all'utenza di scambiarsi componenti e quant'altro. Non è chiaro se l'accesso alla rete si tradurrà anche in un'occasione per sfidare altri giocatori.

Dal punto di vista grafico **Auto Modellista** minaccia di definire nuovi standard nell'impiego dell'ormai abusata tecnica dello cel-shading. Nel video portato in fiera dalla casa di Osaka, riproduzioni cartoonesche di auto reali fabbricate da marchi come Honda, Mazda e Subaru sfrecciavano a velocità notevole su tracciati "alla **JSR**" sostenuti da un motore grafico decisamente performante. Effetti speciali come le fumate stilizzate prodotte dalle ruote posteriori, le fiammate dei tubi di scappamento ed un galvanizzante effetto motion blur che interessava i bordi della scena durante gli innesti del turbo, sono solo alcune delle chicche apprezzate da **Super Console**.

La natura non interattiva della demo di **Auto Modellista**, infine, ci impedisce di fare apprezzamenti circa il potenziale ludico del prodotto, ma sapere che il progetto è nelle mani del medesimo team autore dell'ottimo **Powerstone** per Dreamcast lascia ben sperare.



TIME OUT

VENDIAMO I VIDEOGAMES, NON I GIOCHINI !

A BOLOGNA IN VIA DI CORTICELLA 119/A

(DI FRONTE ALLE SCUOLE ALDINI)

SE SEI UN RIVENDITORE

IL FAX E' 051/4154186

TELEFONO 051/6313325 e-mail 0516313325@iol.it

TUTTE LE IMMAGINI, I LOGHI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayStation2 **ci osserva**

Sono solo voci, ma sono voci attendibili, quelle che darebbero per imminente l'inclusione di una piccola videocamera digitale di Sony nelle future confezioni di PlayStation2. L'annuncio ufficiale del bundle dovrebbe arrivare in un non meglio precisato frangente del 2002 e testimonierebbe l'importanza ricoperta dalla periferica nei piani della società (che non ha mai nascosto il suo interesse a studiare nuove interfacce di controllo). **Super Console** è a conoscenza di almeno due progetti basati sull'impiego di questa tecnologia: uno di origine giapponese ed uno europeo, in mano a Sony Camden (**Dropship**). La telecamera funziona come una sorta di webcam ed è in grado, tra le altre cose (leggi distinguere colori e semplici forme geometriche), di rilevare il più piccolo movimento del giocatore (dalla flessione di un dito all'apertura/chiusura della bocca) convertendolo in un'azione su schermo. Come ricorderanno i lettori più assidui, **Super Console** ha già avuto modo di descrivere la tecnologia dopo aver assistito ad un'apprezzabile dimostrazione tenuta lo scorso febbraio in Inghilterra. Si invita pertanto a rileggere il reportage pubblicato sul numero 79 (p.12) per maggiori informazioni.

Un'immagine della tech demo circa il funzionamento della telecamera digitale Sony. Grazie ad un algoritmo di riconoscimento cromatico, il sistema è in grado di calcolare esattamente la posizione della sfera azzurra impugnata dall'utente proiettandoci sopra il modello poligonale di una piccola fattucchiera.

Flight **Force**

La divisione giapponese di Logitech, Logicool, ha annunciato il primo joystick USB con force feedback per PlayStation2. Si chiama Flight Force, è composto per buona parte in metallo e presenta tutte le levette (notare la manetta per il throttle posta alla base dello stick) e tutti i pulsanti (fra grilletto, selezionatore delle armi e quant'altro) di cui un appassionato di simulatori di volo abbisogna per soddisfare il Maverik che c'è in lui. In uscita il 13 dicembre in Giappone, il Flight Force sarà accompagnato dal simulatore di volo **Sidewinder F di Asmik-Ace**, l'unico titolo attualmente compatibile con la periferica (nonché sequel di uno dei più brutti giochi commercializzati nel primo anno di vita di PS2, al secolo **Sidewinder Max**). Entrambi verranno venduti in bundle al prezzo di 12.800 yen (circa 230mila lire).

Debutta in **Moto GP2** la nuova racing queen **Namco**

Mandata in pensione Ai Fukami dopo una sola apparizione in **Ridge Racer V**, Namco ha creato una nuova Racing Queen virtuale destinata ad apparire nei suoi futuri giochi sportivi. Nata il 6 settembre del 1983, Hitomi Yoshino è una giovane edochiana che - quando non è impegnata a seguire sport di ogni tipo - adora girare in bicicletta e fare shopping. Ma perché scriviamo queste cose?

Il suo esordio è previsto nell'imminente **Moto GP 2** sia all'interno del gioco che in veste di testimonial della campagna di marketing. In seguito la vedremo apparire, presumibilmente in abiti meno succinti e più adatti al clima invernale, all'interno della simulazione sciistica **Alpine Racer 3** in uscita entro la prossima primavera.

THQ investe nell'arcobaleno

Rainbow Studios diventa proprietà di THQ

Dopo i lodevoli exploit di **ATV Offroad** e **Splashdown**, la reputazione acquisita da Rainbow Studios come uno degli sviluppatori più talentuosi sulla scena PS2, non poteva non attirare l'attenzione di qualche publisher in cerca di talenti, soprattutto quelli attivi nel campo delle simulazioni sportive. Con buona pace di Electronic Arts, la vita da software house indipendente di Rainbow Studios avrà termine a breve per mano di THQ che il 7 novembre scorso ne ha annunciato l'intenzione di acquisto. Sebbene non siano al momento noti i progetti su cui i due lavoreranno, è indubbio che l'esperienza accumulata da Rainbow Studios nell'ambito dei giochi sportivi inciderà positivamente sulla line up di THQ spingendola verso livelli qualitativi decisamente superiori rispetto a quanto visto finora (al di là di **WWF Smackdown** probabilmente).

Fondata circa quindici anni fa, Rainbow Studios ha sede a Phoenix, Arizona. Fra i titoli di spicco sviluppati fino ad oggi per case come Microsoft, EA Sports, Activision, Infogrames e Sony si segnalano **Motocross Madness** (PC),**Tiger Woods PGA Tour 2000** (PC) e i suddetti **ATV Offroad** e **Splashdown**. Al momento Rainbow Studios è impegnata su due progetti per PlayStation2, vale a dire **Mat Hoffman's Pro BMX** per Activision e **Star Wars Racer 2: Racer Revenge** per Lucasarts. I lavori su entrambi avranno corso regolare nonostante l'acquisizione (in questi casi è infatti consuetudine dare comunque seguito agli impegni presi), ma dopo averli impacchettati e consegnati ai rispettivi finanziatori, Rainbow Studios sfornerà esclusivamente giochi targati THQ.

NUMBERS

15.000.000£
Cifra investita da Sony nella campagna pubblicitaria PS2 dopo il taglio del prezzo in Europa.

1.000.000.000$
Perdite Microsoft stimate nei primi 3 anni di vita di Xbox.

2.000.000.000$
Perdite Microsoft stimate nei primi 3 anni di vita di Xbox in caso di sfavorevoli condizioni di concorrenza e inflazione.

98.000.000$
Ammontare vendite Dreamcast (accessori e giochi compresi) al lancio in USA (più di del film *Episode I*)

100.000.000$
Ammontare vendite GameCube (accessori e giochi compresi) al lancio in USA (più di del film *Harry Potter*)

14.99$
Prezzo di una memory card GameCube nuova su *Amazon* nei giorni dopo il lancio.

28$
Prezzo di una memory card GameCube usata su *Amazon* nei giorni dopo il lancio.

1.100.000
Previsione GameCube distribuiti in USA entro la fine dell'anno.

1.500.000
Previsione Xbox distribuiti in USA entro la fine dell'anno.

2.000.000
PS2 prodotte ogni mese a partire da novembre.

50%/50%
Quote di mercato di Xbox e PS2 nel dicembre 2002 secondo Ed Fries, vicepresidente Game Division di Microsoft.

13.000
Poligoni del modello della Ford Focus RS WRC in Colin McRae Rally 3.

81.700.000$
Entrate di Infogrames nell'ultimo trimestre (oltre il doppio rispetto al trimestre precedente).

1.300.000.000$
Entrate di Electronic Arts nell'anno fiscale 2001.

20
Numero di persone che stanno partecipando alla realizzazione di **Xenosaga**.

100
Numero di persone che stanno partecipando alla realizzazione di **Kingdom Hearts**.

200
Numero di persone che hanno partecipato alla realizzazione del film *Final Fantasy: The Spirits Within*.

50$
Prezzo di due cacciaviti speciali da 5 e 3.85 mm, adatti alle viti utilizzate da Ninterido per Super Famicom e GameCube.

1025$
Prezzo battuto su Ebay per una pistola ad aria compressa Desert Eagle 5.0 AE 10 pollici, in cofanetto con targhetta metallica "BioHazard 2" ed emblema del Team S.T.A.R.S. nel calcio.

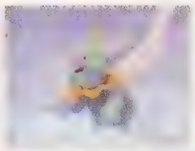
2
Le dimensioni del prossimo episodio di **Castlevania**.

© CAPCOM CO. LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD. DEVIL MAY CRY is a trademark of CAPCOM CO.LTD. ALL RIGHTS RESERVED. PlayStation and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

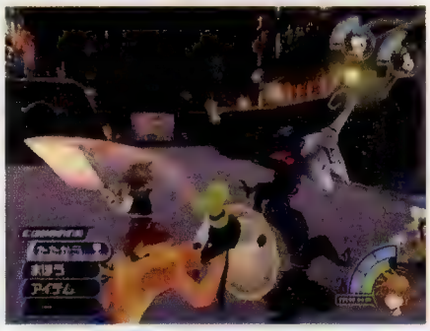
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **ACTION/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INIZIO 2002**

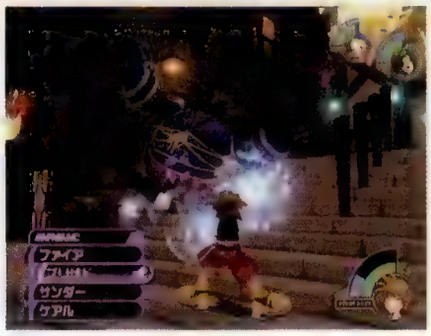
Kingdom Hearts

Dopo svariati tentativi di sfondare nel mercato di massa, Squaresoft ci riprova affidandosi stavolta a chi con la massa ci campa da quarant'anni.



*La modalità di impiego dei summon in **Kingdom Hearts** sembra differire da quanto la serie di **Final Fantasy** ci ha proposto fino ad oggi. A cavallo di Dumbo, Sora spazza via l'esercito nemico ordinando all'orecchiuto elefante di usare la sua proboscide nel modo migliore...*





Quando Square e Disney annunciarono lo sviluppo congiunto di un progetto videoludico nel lontano febbraio 2000, in molti rimasero sorpresi. Cosa ci fa Squaresoft, una software house giapponese famosa per i suoi RPG, con Disney, un colosso americano famoso per le sue produzioni cinematografiche per bambini? La risposta è arrivata nel corso dell'ultima edizione dell'*E3* con la presentazione ufficiale di **Kingdom Hearts**, un action-RPG che unisce i mondi e i personaggi di Disney, con il talento e l'esperienza di Squaresoft. Un action-RPG per bambini forse? Non proprio. **Kingdom Hearts** appartiene indubbiamente ad una categoria di RPG in un certo senso "leggera", ma non è necessariamente infantile, o peggio, assimilabile ai discutibili tie-in videoludici basati sulle produzioni Disney. Siamo di fronte ad un anomalo punto di incontro fra cinema e videogioco, dove il primo non interferisce né ostacola la piena espressione del secondo.

In qualità di titolo originale piuttosto che derivato da una qualche produzione cinematografica, **Kingdom Hearts** si sviluppa in un mondo parzialmente inedito lungo un altrettanto inedito costrutto narrativo. Sulla Destiny Island, la vita del quindicenne protagonista Sora viene sconvolta da un improvviso e violento uragano che lo separa dai suoi amici per la pelle Riku e Kairi. Contemporaneamente, il mago di corte Donald (Paperino) ed il capitano Goofy (Pippo) partono dal castello di Disney per un viaggio alla ricerca del re Mickey (Topolino), improvvisamente scomparso lasciando la regina Minnie ed il suo fido cane Pluto in uno stato di profonda apprensione. I tre finiranno per unirsi e far fronte comune contro oscure forze del male, gli Heartless, giunte da un'altra dimensione con scopi tutt'altro che pacifici. Questi ultimi minacciano di annientare la popolazione del mondo Disney saccheggiandone i cuori e le anime. Non solo. Per assicurarsi il successo della loro missione assassina, gli Hearthless hanno ingaggiato alcuni malviventi locali, nella fattispecie Jafar (Aladdin), Clayton (Tarzan) e Ursula (La Sirenetta). Toccherà quindi a Sora e ai suoi due compagni Donald e Goofy arrestare l'avanzata degli Hearthless, preservare l'integrità del loro mondo e recuperare gli affetti perduti. Nel corso dell'avventura, il gruppo attraverserà mondi dall'ambientazione ora inedita, ora ispirata ai classici Disney come *Aladdin, Tarzan, Pater Pan, Pinocchio* e *La Sirenetta*. In ognuno di essi Donald e Goofy altereranno il loro aspetto esteriore per conformarsi allo stile delle scenografie, una caratteristica metamorfica che non pare avere alcun risvolto sul piano ludico.

In qualità di Action-RPG, **Kingdom Hearts** non relega la fase esplorativa al banale andirivieni fra una locazione e l'altra o fra un combattimento e l'altro. L'esplorazione degli ambienti di gioco avviene secondo la classica filosofia del *free-roaming*. Libero di muoversi a 360 gradi, Sora può saltare, appendersi, nuotare, salire e scendere le scale, addirittura arrampicarsi sugli alberi, indagando così ogni anfratto dell'ambiente circostanze per acquisire eventuali bonus nascosti. Laddove la scenografia offra oggetti o NPC con cui è possibile interagire, un punto esclamativo compare sopra i rispettivi modelli poligonali. A tal proposito merita menzione l'inclusione di alcuni personaggi storici della produzione videoludica di Squaresoft. Tidus e Wakka (**FFX**) e Selphia (**FFXIII**) faranno la propria comparsa in diverse occasioni alcune delle quali (a giudicare dalle foto) sembrano coinvolgere il giocatore in piccoli sotto-giochi o in sezioni di addestramento.

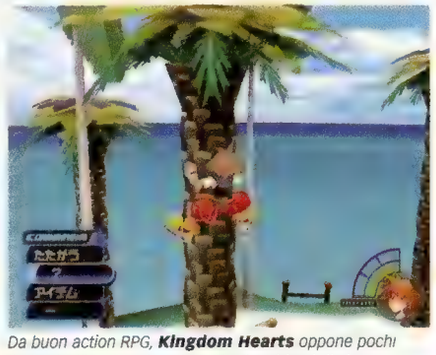
Analogamente alla fase esplorativa, anche i combattimenti si basano su un principio di totale libertà deambulatoria. Il giocatore comanda Sora con lo stick sinistro del DualShock2, mentre un sistema di *lock-on* automatico provvede a tenerlo sempre agganciato al bersaglio. Un indicatore circolare posto nell'angolo in basso a destra dello schermo, comunica la quantità di HP e MP disponibile attraverso un sistema di barre energetiche. L'esecu-

zione degli attacchi standard avviene agendo sui tasti principali del controller, mente per invocare le magie è sufficiente richiamare un menù a comparsa con il tasto L1 ed agire nuovamente sui medesimi tasti principali. Il D-Pad, inoltre, permette di scorrere gli elenchi di magie (tra cui non mancano le note Fire, Blizzard e Thunder di chiara derivazione) e inventario on the fly, senza cioè arrestare il gioco per accedere ad un'apposita schermata di selezione.

Sebbene i combattimenti coinvolgano tutti e tre i protagonisti dell'avventura contemporaneamente, **Kingdom Hearts** abbandona l'idea del party compatto per sparpagliare i combattenti lungo l'area di gioco. Mentre Sora, e con lui il giocatore, è impegnato in battaglia, Donald e Goofy vi partecipano secondo schemi comportamentali precipui. A giudicare da quanto visto all'ultimo *Tokyo Game Show* (dove il titolo è stato presentato per la prima volta in forma giocabile), Donald sembra vantare una forte indole belligerante tant'è che non v'era frangente in cui non fosse impegnato a martellare la testa di un nemico con la sua bacchetta magica. Al contrario, Goofy è parso più cauto ed attendista. Piegato al riparo dietro il suo scudo, si produceva spesso in evocazioni di magie curative o difensive a beneficio dei suoi compagni. Al di là dei due protagonisti disneyani, altri personaggi potranno prestare soccorso in battaglia. Sora può infatti invocare creature in perfetto "stile summon" e Dumbo è una di queste. Analogamente a quanto accade nell'ultimo **Final Fantasy X**, sembra che le evocazioni non si limiteranno ad una toccata e fuga, ma resteranno nell'area di gioco per tutta la durata degli scontri.

Sebbene il look cartoonesco ed il conseguente (ab)uso del gouraud-shading non facciano schizzare **Kingdom Hearts** in vetta alla classifica dei giochi PS2 dalla cosmesi più sconvolgente, sarebbe ingiusto tacciare di negligenza il lavoro di Square/Disney. Dei ben 100 componenti del team impegnato sul progetto (fra personale Disney e Square), una buona parte sembra composta da grafici ed animatori operanti nei rispettivi settori dell'entertainment. Il risultato della loro collaborazione è evidente analizzando le splendide movenze di ogni personaggio su schermo, arricchite da parti mobili e sporgenti ballonzolanti come si conviene. Il character design di Tetsuya Nomura (**FFVII**, **FFVIII** e **The Bouncer**), inoltre, si sposa con sorprendente naturalezza con quello di derivazione disneyana, scongiurando indesiderate discrepanze stilistiche. Sebbene la capigliatura "appuntita" di Sora ne distingua inequivocabilmente l'autore, e malgrado l'anatomia antropomorfa dei personaggi Square collida irrimediabilmente con quella "animalesca" di Donald, Goofy e soci, il mondo di **Kingdom Hearts** appare sorprendentemente meno "forzato" di quanto venga intuitivo supporre. Ma dove il tocco di Square si fa decisamente sentire è nella resa degli effetti grafici che accompagnano l'esecuzione delle magie o nelle evocazioni. Per evitare di elencarli tutti, vi sia sufficiente sapere che non hanno nulla da invidiare a quelli visti in **Final Fantasy X**.

Malgrado l'apparente implausibilità di **Kingdom Hearts** e le sue premesse concettuali possano indurre alcuni (molti?) a relegarlo nell'elenco delle sperimentazioni fallimentari, alla luce delle caratteristiche appena esposte è difficile non ricredersi. L'impegno riposto da Square nel progetto è almeno pari, se non addirittura superiore, a quello registrato per lo sviluppo di **Final Fantasy X**. A prescindere dalla presenza di (inopportuni?) elementi disneyani, sapere che gente come Tetsuya Nomura e Yoko Shimomura (compositore dei pezzi musicali di **Parasite Eve** e **Legend of Mana**), o più in generale la *creme de la creme* di Squaresoft è da due anni al lavoro sul progetto, deve necessariamente far riflettere e riconsiderare eventuali pratiche ostracizzanti. In arrivo nei primi mesi del 2002, **Kingdom Hearts** ha buone probabilità di sorprendere. Tenetelo d'occhio.



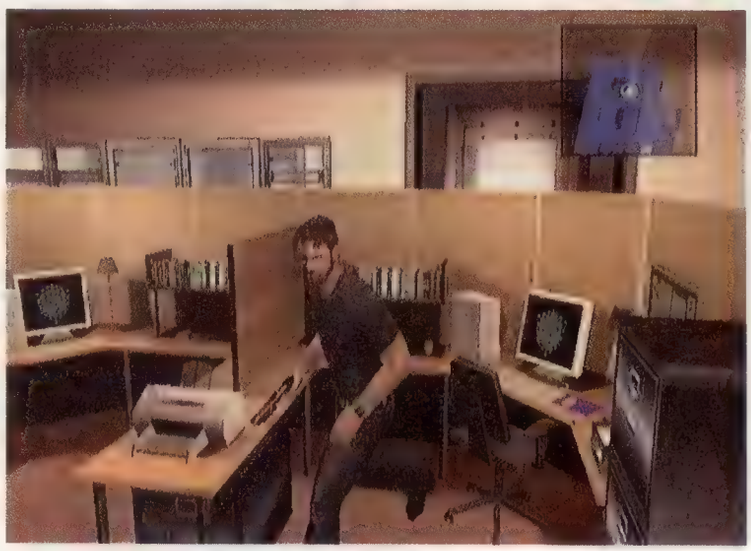
*Da buon action RPG, **Kingdom Hearts** oppone pochi limiti alla libera esplorazione degli ambienti di gioco.*

Le diverse tipologie di Hearthless, riconoscibili dal simbolo del "cuore assente" portato sul petto, differsicono per dimensioni e livello di aggressività. Questo ad esempio è decisamente uno dei più grossi.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **AMUZE** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **GENNAIO**

Headhunter

Un team di svedesi riunitisi sotto il nome di Amuze si appresta a sfidare Kojima sul terreno a lui più congeniale. Riuscirà **Headhunter** a oscurare l'imminente capolavoro targato Konami?



Il cinico e materialista universo in cui si svolgono le avventure di Jake è reso più credibile attraverso telegiornali condotti da attori reali e spot pubblicitari in stile Robocop.

In fase di sviluppo da più di tre anni, **Headhunter** rappresentava inizialmente l'intenzione di Sega di dotare il proprio Dreamcast di un titolo capace di bissare il successo ottenuto da **Metal Gear Solid**. Concepito dai membri di una giovane casa di sviluppo svedese colpiti dal capolavoro di Kojima, il progetto **Headhunter** ha ricevuto un forte supporto economico da parte della grande "S" allo scopo assicurare al prodotto un look cinematografico non inferiore al titolo Konami. Con la dipartita della "macchina dei sogni" Sega, il progetto ha cessato di essere un'esclusiva Dreamcast ed è stato esteso al monolito nero Sony. Decisione che ha messo **Headhunter** in diretta concorrenza con il sequel del titolo a cui è stato ispirato.

Ispirato dalle opere cinematografiche di Paul Verhoeven e scritto da Philip Lawrence (uno degli sceneggiatori di *X-Files*), **Headhunter** offre una visione in chiave esageratamente capitalistica del nostro prossimo futuro che vede le corporazioni governare il pianeta in combutta con un mondo politico senza scrupoli. In un'epoca in cui tutto è calcolato in base al suo corrispettivo in denaro, il valore di una vita umana è giudicato solo dalle sue ricchezze e da quanto può offrire alla società. Per questo motivo nessuno può più permettersi di essere malato o ferito in quanto corre il rischio di trasformarsi in un reietto. L'impennata nella richiesta di organi per trapianti ha portato il governo a cercare donatori forzati in una categoria sempre ricca di risorse umane: i criminali. Per questo motivo è stata istituita un'organizzazione privata chiamata Anti-Crime Network il cui scopo è di estirpare la malavita con l'accortezza di usare armi non letali in modo da mantenere intatti i preziosi organi degli arrestati. Jake Wade è un ex-agente di questa organizzazione colpito da una parziale amnesia post-traumatica dalle origini sconosciute. L'unico indizio a riguardo sono delle figure di uomini in tuta NBC che rivede spesso nei flash-back che accompagnano le sue emicranie. Comprensibilmente confuso da quanto gli è accaduto, decide di riporre la sua fiducia unicamente nella sua amica d'infanzia Angela Stern (figlia del fondatore dell'ACN assassinato tempo addietro) e nel suo vecchio capo Hawke. Quest'ultimo gli propone di ritornare nell'organizzazione con la speranza che ciò gli permetta di recuperare la memoria perduta. In qualità di agente operativo, Wade dovrà investigare su un'organizzazione criminale che tratta in organi umani e nel contempo scoprire le cause del suo misterioso incidente.

Strutturalmente parlando, **Headhunter** alterna con una progressione estremamente lineare fasi di esplorazione cittadina in sella ad una motocicletta con lunghe sezioni che possono essere definite come una fusione tra **Metal Gear Solid** e **Resident Evil**. Le prime hanno come unico scopo di portare il giocatore nei luoghi in cui avviene l'azione, chiaramente indicati su di una mappa proiettata sullo schermo di gioco. Il controllo del veicolo avviene in modo decisamente dreamcastiano, con i tasti dorsali deputati alle funzioni di accelerazione e decelerazione. I grilletti analogici del pad Dreamcast sono efficacemente simulati dal rilevamento della pressione sul pad PS2 il che consente di dosare accuratamente le forze di frenata e spinta. L'ambientazione metropolitana che caratterizza questa fase di gioco è l'elemento meno convincente del comparto cosmetico di **Headhunter**. Nonostante il ridotto impiego di fogging e l'assenza di rallentamenti, i quartieri - composti prevalentemente da anonimi palazzoni e magazzini - sono di dimensioni contenute, il traffico automobilistico è povero

In alcune sezioni del gioco si ottiene il controllo della conturbante Angela Stern.

Quando la missione richiede di ridurre al minimo le vittime tra poliziotti e innocenti si può far uso di armi stordenti.

e disegnato in modo approssimativo mentre quello pedonale è totalmente assente. Più evocativa la rappresentazione degli interni degli edifici, che proiettano il giocatore in un clima da film d'azione hollywoodiano. Potete imbattervi in stazioni di servizio con drug store annesso, i cui vetri si frantumano sotto i colpi delle vostre armi da fuoco. Oppure ci si può trovare in una mall assalita da terroristi, i cui locali sono decorati con fori di proiettile, segni di bruciature, scarafaggi brulicanti e cadaveri insanguinati. Il tutto accompagnato in modo egregio da una coinvolgente colonna sonora orchestrale registrata nei mitici Abbey Road Studios di Londra.

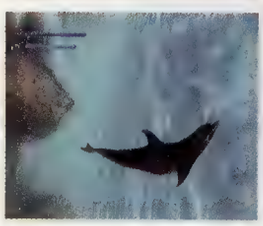
Jake Wade si muove come un emulo Solid Snake rotolando, strisciando contro le pareti e facendo capolino dietro gli angoli. L'uso delle armi - dalle granate alle pistole mitragliatrici - avviene attraverso un efficace sistema di puntamento automatico che inquadra la minaccia più vicina. Nel caso siano presenti bersagli multipli si può variare il proprio obbiettivo con un apposito tasto. Lo stesso pulsante è dedicato all'agganciamento di elementi del fondale esplosivi quali barili di carburante, scie di materiale infiammabile o mine di prossimità. A differenza di Snake, Jake non è in grado di usare tecniche di arti marziali. Il munizionamento illimitato della sua arma primaria gli consente però di non soffrire eccessivamente di questa mancanza. Nel caso si voglia uccidere in silenzio, è comunque concesso di spezzare il collo al proprio avversario aggredendolo alle spalle. Il quoziente intellettivo degli sgherri con cui deve vedersela il nostro eroe non raggiunge minimamente quello delle loro controparti di **Metal Gear Solid**. La loro attenzione viene distratta solo dall'apparire di Jake direttamente di fronte a loro oppure dal lancio di bossoli vuoti usati come esca sonora. Nel caso si venga scoperti, il radar che indica la posizione dei nemici viene oscurato fino al termine dell'allarme proprio come un certo gioco made in Konami. Un'altra similitudine strutturale con il capolavoro di Kojima è la presenza di boss la cui eliminazione richiede l'attuazione di procedure particolari. Tra una sparatoria e l'altra, Jake deve risolvere anche alcuni enigmi che gli precludono l'ingresso nelle nuove aree di gioco. A differenza di **Metal Gear Solid**, dove il giocatore viene buttato direttamente nell'azione, **Headhunter** principia più gradualmente lasciando il tempo di apprenderne i comandi fondamentali. Avendo subito una parziale perdita della memoria, Jake deve acquisire una licenza prima di poter tornare al lavoro. Una licenza per la quale è richiesta una prova di guida ed una serie di missioni al simulatore. La prima è costituita da una semplice corsa in moto durante la quale bisogna viaggiare ad alta velocità evitando incidenti. Una prova tutto sommato banale. La seconda è costituita da quattro VR Mission sullo stile di **MGS** dove si deve dimostrare la propria abilità nell'uso della moto, nelle tecniche stealth e nell'impiego delle armi. Ad ogni serie di prove superate, il protagonista riceve una promozione che gli consente di accedere a documenti ed aree prima interdette nonché ad un arsenale più sofisticato.

A giudicare dalla demo provata da **Super Console**, **Headhunter** ostenta discrete potenzialità ludiche mentre il comparto tecnico, sebbene lontano da quello visto in **MGS2**, appare sufficiente curato da poter reggere il confronto con la media dell'attuale produzione per PS2. Ora resta solo da vedere quanto la struttura di gioco riesca a mantenere alto il livello di mordente senza cadere nella ripetitività. Interrogativo a cui daremo risposta nell'ormai prossima recensione.

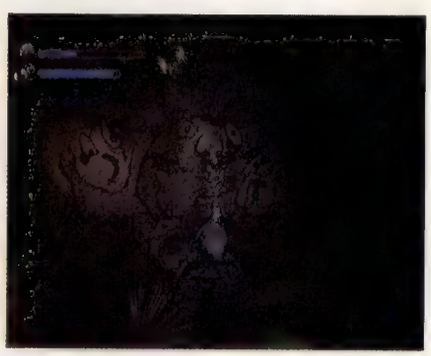
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **APPALOOSA** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **GENNAIO**

Ecco The Dolphin: Defender of the Future

Dopo le critiche contrastanti ottenute dalla sua incarnazione dreamcastiana, il cetaceo virtuale di Appaloosa si appresta a migrare verso i mari più "pescosi" di PS2.



Ecco deve mantenere costantemente alta energia vitale e riserva d'aria catturando pesci ed emergendo di tanto in tanto.



*La versione europea di **Ecco the Dolphin**, come tutti i prossimi prodotti Sega per PS2, consentirà di giocare con una frequenza di aggiornamento delle immagini a 60Hz.*

Lo sviluppo di **Ecco The Dolphin: Defender of the Future** ha rappresentato per Appaloosa una sfida difficile e coraggiosa. Trasporre in tre dimensioni il brillante impianto di gioco che ha reso **Ecco** un classico dell'era dei 16bit, significa addentrarsi in un genere di gioco ancora poco esplorato e di conseguenza esporsi ad un possibile fallimento. Una sfida che questa software house di origini ungheresi, con più di diciotto anni di esperienza, ha affrontato radunando un team di oltre quaranta persone, alcuni dei quali veterani dei precedenti episodi. Tra i componenti di questa squadra spicca la figura di David Brin, scrittore americano che annovera tra le sue opere più vendute un romanzo riguardante proprio una razza di delfini senzienti. Liberato dall'obbligo di doversi ricollegare alle trame degli **Ecco** antecedenti, Brin ha ideato un possibile futuro in cui la collaborazione tra uomini e delfini ha creato una civiltà capace non solo di assicurare una pace duratura su tutto il pianeta, ma anche di estendere la sua influenza benefica su tutta la galassia. Temendo che la rinnovata razza terrestre possa costituire un ostacolo alle sue mire espansionistiche, un misterioso popolo alieno decide di attaccare la Terra. Per aggirare le sue impenetrabili difese, viene deciso di eseguire un balzo temporale all'indietro per sottrarre le capacità extrasensoriali ai delfini in modo da impedirgli di allearsi con gli esseri umani. Risucchiato accidentalmente dal vortice temporale, il delfino Ecco deve aiutare i suoi compagni a recuperare le abilità perdute superando una serie di missioni ambientate sott'acqua.

Per donare credibilità al mondo sommerso in cui si muove il nostro cetaceo virtuale, i membri di Appaloosa hanno studiato a fondo fotografie e filmati naturalistici per ricreare con dovizia di particolari la fauna ittica e le rispettive animazioni. Alla varietà ed al realismo visivo che caratterizzano gli abitanti delle profondità marine si unisce una realizzazione delle ambientazioni estremamente suggestiva. Avvolti in una foschia che limita parzialmente l'orizzonte visivo, si nuota attraverso misteriose rovine di civiltà perdute, barriere coralline dalla flora lussureggiante e profonde gallerie che nascondono pericoli insidiosi. Le ambientazioni sono state generate attraverso un middleware proprietario chiamato Game World Builder, la cui estrema semplicità di utilizzo ha permesso una più diretta partecipazione dei game designer alla modellazione grafica del gioco.

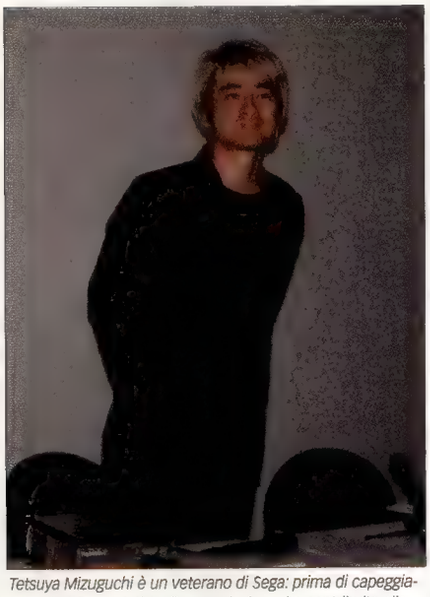
Forse eccessivamente affascinati dalla facilità con cui riuscivano a concretizzare su schermo le loro idee, i creativi di Appaloosa hanno però finito per implementare in modo approssimativo i numerosi enigmi che Ecco deve affrontare. Indizi scarsi e poco esplicativi, insieme ad una mal bilanciata difficoltà, hanno reso la versione Dreamcast di **Ecco the Dolphin** uno dei giochi più involontariamente impegnativi del 128bit Sega. Non sono pochi i giocatori che hanno abbandonato Ecco al suo destino stanchi di vagare inutilmente per le profondità marine alla ricerca di una soluzione agli enigmi. Un difetto che Appaloosa ha cercato di compensare in questa conversione assegnando ad un pulsante una funzione che orienta automaticamente il delfino in direzione del prossimo obbiettivo. Riuscire a superare gli ostacoli che intralciano la missione di Ecco richiede comunque molta abilità e spirito di osservazione, ma almeno sono state scongiurate le noiose sessioni esplorative in cerca dell'elemento chiave con cui si deve interagire. Il maggior numero di pulsanti e stick del DualShock 2 rispetto a quelli offerti dal pad Dreamcast ha inoltre giovato all'immediatezza dei comandi. Nuotare a 360° per l'ambiente di gioco, guizzare fuori dall'acqua per prendere aria, colpire a nasate i pesci ostili e usare il sonar per interagire con cose o animali, sono tutte azioni performabili con la semplice pressione di un tasto specifico, senza dover ricorrere a scomode combinazioni. La versione PS2 si distingue inoltre per una maggiore prestanza del motore grafico, scevro dei fastidiosi rallentamenti che affliggevano quello per Dreamcast. Per maggiori dettagli di carattere tecnico/strutturale e per il giudizio di **Super Console** si rimanda all'imminente recensione.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **UGA** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FEBBRAIO**

Space Channel 5 Part 2

Visto che questo Natale Lara Croft sembra essersi presa delle ferie più che meritate e che le donzelle di **Dead or Alive 3** rimangono un'esclusiva Xbox, agli utenti PS2 più allupati non resta altro da fare che "accontentarsi" di Ulala...

Ulala, nata il 30 maggio 2477 sulla Terra. Professione reporter. Single. Ama ballare e la moda. Non sopporta il silenzio.



Tetsuya Mizuguchi è un veterano di Sega: prima di capeggiare United Game Artists, il game designer ha contribuito alla realizzazione di alcuni classici della casa di Sonic, come il mai-troppo-lodato ***Sega Rally****.*

Tetsuya Mizuguchi rappresenta in pieno la mentalità di Sega, nel bene e nel male. Istruito, estroverso e affabile, il giovane game designer giapponese è indubbiamente dotato di talento e inventiva, qualità attualmente piuttosto rare nell'industria ludica, e non ha il benché minimo interesse a realizzare giochi "per la massa", ma solo titoli che brillino per la propria originalità. Prendiamo **Rez**, ad esempio. Durante un viaggio in Europa, Mizuguchi-san ha partecipato a un giga-rave in Germania ed è rimasto catturato dall'atmosfera dell'evento. Tornato in Giappone, ha quindi cercato di incanalare le sensazioni ricavate da una sessione di ballo di 24 ore in un videogioco: nove designer su dieci se ne sarebbero probabilmente usciti col solito rhythm game, ma non Tetsuya. Colori psichedelici, musica pompata e in grado di mandare in trance il fruitore... Elementi perfetti per uno sparatutto. Qui sta il colpo di genio. La ciliegina sulla torta è rappresentata dalla periferica con cui percepire fisicamente le vibrazioni che un raver sente al proprio stomaco a causa dei bassi sparati da impianti potentissimi. Fantastico. Purtroppo, anche se l'estro di Mizuguchi merita un plauso, la natura particolare del gioco impedirà probabilmente a **Rez** (per non parlare della periferica di cui sopra) di vendere un quantitativo decente di copie. Stesso destino è toccato in passato a **Space Channel 5**, titolo che, nonostante il buon successo di critica, ha faticato non poco a conquistare gli utenti Dreamcast: eppure, seguendo una logica di cui solo Sega sembra essere a conoscenza, United Game Artists ha deciso di realizzare una conversione del gioco per proporlo all'utenza PlayStation2.

Space Channel 5 Part 2 è ancora una volta ambientato alle soglie del 26° secolo: gli umani hanno abbandonato da tempo la Terra, ma, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, l'unica battaglia interstellare in corso è quella combattuta fra le varie stazioni televisive spaziali per la conquista dell'audience. L'emittente Space Channel 5, una volta numero uno incontrastata del settore, fatica a tenere il passo della concorrenza e lo share cala di mese in mese. Fra le fila di SC5 milita Ulala, una giovane reporter a cui vengono affidati show di serie B e dal basso indice di gradimento. Ma un giorno il direttore Fuse spedisce la donzella in un luogo popolato dai misteriosi Morolians, alieni in grado di ipnotizzare le persone e di farle ballare in maniera ipnotica. Ulala viene così coinvolta in una battaglia a colpi di danza coi Morolians, scontro che, inutile dirlo, vede la reporter trionfare (per la gioia di tutti i poveracci ipnotizzati) e gli ascolti dell'emittente salire vertiginosamente... Insomma, per farla breve, siamo alla follia.

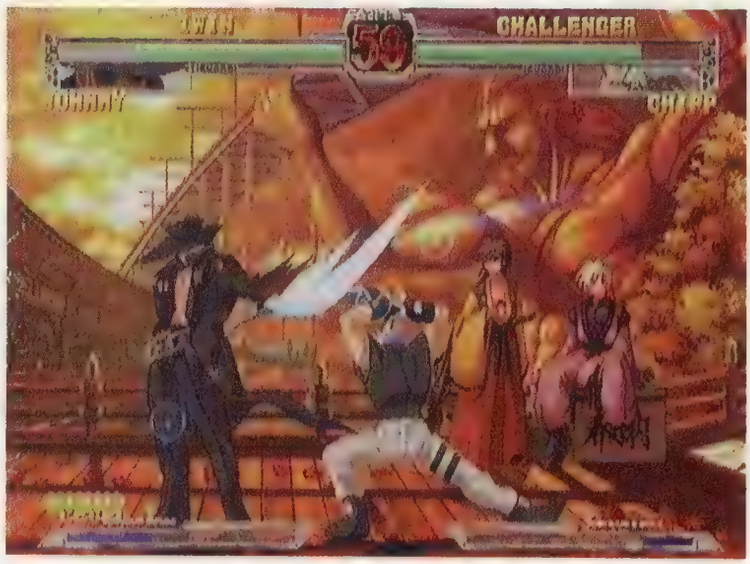
Ambientazione pazzesca a parte, la struttura di **Space Channel 5** riprende a grandi linee quella classica del genere dei rhythm game, o del mai-dimenticato *Simon* per essere più precisi: il giocatore, nei panni di Ulala, deve seguire pedissequamente i passi di danza degli alieni. Più si avanza nel corso del gioco, più complesse diventano le sequenze di mosse da replicare. Come nella versione Dreamcast, si usano solo due tasti di fuoco (uno serve per blastare gli alieni e l'altro per recuperare gli umani ipnotizzati) e il D-pad, con cui far muovere la protagonista in quattro direzioni. Sebbene il "cuore" del gioco sia così semplice, la cornice ideata da Mizuguchi e soci è assolutamente esilarante e rende **Space Channel 5** unico nel suo genere: al di là della bontà del soundtrack (e di quella di Ulala), è impossibile non apprezzare lo stile grafico del titolo Sega: futuristico, ma palesemente ispirato agli anni '60. Colori vivaci e design tondeggiante la fanno da padroni: prendete un video dei Deee-Lite e ambientatelo nel 26° secolo e avrete una vaga idea di cosa vi aspetta nel gioco di UGA. Com'è facile dedurre da una trama così schizzata, i tocchi umoristici si sprecano ed è impossibile non notare una certa attenzione per ogni minimo dettaglio. Non è quindi una sorpresa apprendere che, come dichiarato da Mizuguchi a **Super Console** in una recente visita agli uffici Sega, Michael Jackson in persona sia rimasto molto colpito dal gioco e abbia esplicitamente chiesto all'etichetta nipponica, da sempre molto legata a Jacko, di essere il protagonista del seguito.

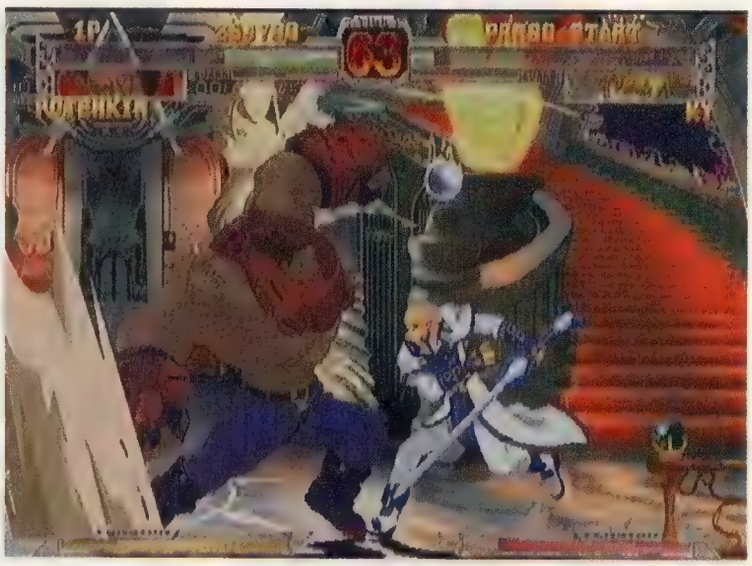
L'aspetto tecnico in un titolo del genere assume quindi un'importanza secondaria. Ed è un bene, perché non si può certo dire che programmatori e grafici di UGA si siano sprecati nel convertire il gioco su PlayStation2: esteticamente **Space Channel Part 2** denuncia pesantemente le proprie origini e, aliasing a parte, la versione per la console Sony è pressoché identica a quella Dreamcast. Speriamo solo che l'accoglienza da parte degli utenti PS2 non sia la medesima di quella degli utenti Sega...

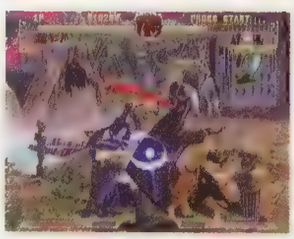
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **VIRGIN** SVILUPPATORE **ARC SYSTEM WORKS** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **30 NOVEMBRE**

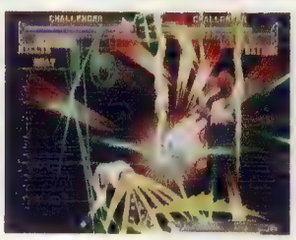
Guilty Gear X

Dopo la promozione a coin-op, il fortunato picchiaduro dei Neo Blood torna su una console Sony.

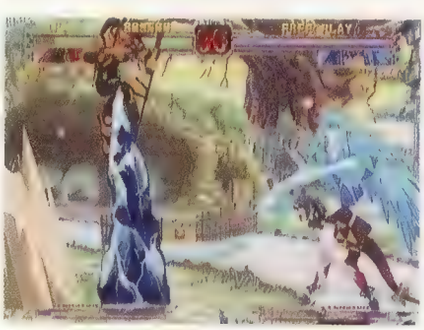








La caratterizzazione dei sedici protagonisti spazia dal provocante all'assurdo. Faust in particolar modo è uno dei più bizzarri personaggi mai visti in un picchiaduro.



Il nuovo boss che vi attende al termine dei nove incontri non è facile a colpi super potenti e tecniche disoneste come il suo predecessore.

Di numerosi tentativi falliti di detronizzare Capcom e SNK dalla loro posizione di leader nello sviluppo dei picchiaduro a incontri hanno ampiamente dimostrato come sviluppare questi giochi sia più complesso di quanto possa apparire. Non è sufficiente riunire un gruppo di combattenti dagli stili più disparati e dotarli di colpi speciali per far presa sul pubblico di appassionati: privo di tecnicità e bilanciamento, il gioco rischia di diventare un semplice contenitore di ragazzi nerboruti e donnine procaci. Per questo motivo quando una softco di minor rilievo riesce ad azzeccare una formula in grado di competere con i titoli più celebri delle case di Osaka non può che scuotere l'assopito mondo dei picchiaduro ad incontri, sempre più scevro di novità eclatanti. Questo evento era accaduto nel '98 con **Guilty Gear** per PlayStation e si è rinnovato oggi con il brillante sequel **Guilty Gear X**.

Nell'aggiornare la struttura di gioco da loro ideata alle console a 128bit, i componenti del gruppo Arc System Works, formato da esuli SNK, hanno deciso di riproporre il loro concetto personale di picchiaduro ad incontri con alcuni miglioramenti. Azione convulsa, imprevedibilità degli scontri e spettacolarità grafica rimangono ancora gli ingredienti base della loro ricetta, ora decisamente più appetitosa e nel contempo più facile da digerire. Diversi elementi che minavano il bilanciamento dell'impianto di gioco sono stati scartati o modificati, in particolare le mosse di morte istantanea, i cui effetti si limitano alla fine prematura del round e la cui esecuzione comporta molti più rischi che in passato. Convinti che l'aggressività del giocatore sia alla base del fattore ricreativo di un picchiaduro ad incontri, Neo Blood ha introdotto la classica "barra delle Super" in modo da incentivare le strategie di attacco e penalizzare fortemente quelle attendiste. Gli amanti della famigerata tecnica della tartaruga vedranno la propria Tension Gauge perennemente vuota, rimanendo così nell'impossibilità di impiegare le tecniche più letali del gioco. Legate al consumo della Tension Gauge non vi sono sole le super, chiamate Overdrive Move, ma anche tecniche per ridurre il danno subito, mosse di contrattacco e concatenazione di colpi speciali. Come in ogni picchiaduro dinamico che si rispetti, le combo costituiscono un elemento fondamentale della struttura di **GGX**. Si tratta di sequenze semplici da memorizzare che consentono facilmente di investire l'avversario con una gragnola di pugni e calci dall'effetto devastante. Non crediate però che **GGX** sia un gioco ad esclusivo uso e consumo degli "smanettoni": vi sono infatti un numero sufficiente di tecniche e colpi speciali da assorbire l'attenzione dei giocatori più tecnici per lungo tempo.

Cosmeticamente parlando **GGX** è una girandola esplosiva di colori ed effetti speciali, gestiti egregiamente dall'hardware PS2 nonostante i problemi di memoria video. In particolar modo colpisce la fluidità delle animazioni del personaggi e la definizione dei contorni. Per raggiungere un simile risultato si è però dovuto ricorrere a compromessi, incrementando eccessivamente i tempi di caricamento. Difetto che può spazientire chi cerca una completa fedeltà al coin-op, ma che non impedisce di godere appieno del frutto delle fatiche di Neo Blood. Un'ultima pecca è l'assenza nella versione europea degli extra inseriti in quella giapponese, nonostante le due edizioni vengano commercializzate contemporaneamente. Chi desidera i due personaggi aggiuntivi (Kliff Underson e Justice), la galleria di immagini, la compatibilità con **Guilty Gear Puchi 2** per Wonderswan, il trailer dell'OAV e una serie di gingilli e monili vari, dovrà forzatamente rivolgersi al proprio importatore di fiducia. Distribuito da Virgin, **Guilty Gear X** giungerà nel Vecchio Continente il 30 novembre, giusto in tempo per consentirci di preparare un'accurata recensione del gioco nel prossimo numero di **Super Console**.

VIDEOGIOCHI ESSE
DISTRIBUZIONE

Videogiochi

NUOVA PLAYSTATION 2

PlayStation 2

Giochi PlayStation 2 a partire da **L. 79.900**

L.589.000

Dual Shock2

Gran Turismo 3

Volante GT

L. 99.900

blu

G-Con45

VIDEOGIOCHIESSE
Distributore Ufficiale del Divertimento

Giochi PlayStation 2

Giochi per PlayStation 2

Tutti i Marchi sono Registrati ai Rispettivi Proprietari.

grafica rc:tel.081/752.03.21

Tel. 08/17.76.88.00 - Fax. 08/17.76.87.41 - e-mail:videogiochiesse@inwind.it

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **PolyPhony Digital** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **1 gennaio (JPN)**

Sony ha scelto la trentacinquesima edizione del Tokyo Motor Show (tenutosi in Giappone dal 26 ottobre al 7 novembre al Makuhari Messe di Chiba) per annunciare alla comunità videoludica la genesi dell'inatteso **Gran Turismo Concept 2001 Tokyo**, una sorta di espansione indipendente di **GT3**, in uscita il primo gennaio prossimo al prezzo di 3.200 yen (circa 60 mila lire). Il pacchetto ludico offrirà la sola modalità Arcade, 5 tracciati (Tokyo R246, Midfield, Swiss Alps, Tahiti Maze e Cote D'Azur, e rispettivi reverse) e 20 vetture fra nuovi modelli destinati alla produzione di serie e prototipi (le "concept" car appunto). Fra questi ultimi si segnalano la vettura ibrida Dual Note di Honda e la bizzarra utilitaria "emotiva" Pod di Toyota. La prima è una macchina a trazione integrale equipaggiata con due motori (da cui l'appellativo "ibrida"). Il motore a combustione 3.5L I-VTEC V6 muove le ruote posteriori mentre uno elettrico si occupa di quelle anteriori. La Pod di Toyota, invece, comunica le sue emozioni modificando i colori dei LED posti sul frontale. In base alla condotta, o meglio, al trattamento riservatogli dal conducente, il Pod indica irritazione col rosso, stanchezza con il blu e felicità con il verde. Al di sopra ed al di sotto dei fari anteriori sono presenti altri LED impiegati per rafforzare le manifestazioni emotive. Quelli inferiori, ad esempio, simulano il pianto accendendosi e spegnendosi in sequenza. Un ulteriore strumento comunicativo in dotazione al Pod è rappresentato dalla coda montata sul retro della vettura. Il ritmo dello scondizolamento indica il livello di felicità del mezzo. Un radiotrasmettitore interno, infine, permette al Pod di comunicare con i suoi simili per richiedere precedenze, avvisare l'esecuzione di sorpassi e così via. Sarà interessante studiare le manifestazioni emotive della versione digitale del Pod per meglio saggiare il funzionamento delle routine di IA codificate da Polyphony.

Al pari di **GT3**, anche **GT Concpet** supporterà il volante GT Force di Logitech nonché l'i.link per le sfide in multiplayer. Nuovi Time Trial faranno altresì la loro comparsa nel pacchetto ludico ostentando nuovi record da abbattere (anche questa volta stabiliti dagli stessi sviluppatori). Dal punto di vista grafico si segnalano dei leggeri ritocchi ai tracciati, nella fattispecie il circuito Swiss Alps presenta un maggior numero di spettatori sul ciglio della strada, mentre nel percorso urbano Tokyo R246, la prima curva a destra dopo il rettilineo è stata leggermente allargata.

Presente all'evento, Kazunori Yamauchi si è detto intrigato dall'idea di realizzare ulteriori pacchetti "a tema" basati sul motore del suo racing game indicando nelle vetture degli anni '80 o nelle Ferrari l'oggetto di ipotetici add-on venturi. Nessun accenno è stato rivolto ad eventuali supporti dell'HDD o dell'online.

*In virtù della sua natura ibrida, la Dual Note di Honda è l'unica vettura di **GT Concept** a presentare una precipua interfaccia grafica. All'interno del contagiri un indicatore ad hoc monitorizza il livello di consumo della batteria che alimenta il motore elettrico. Un sistema di autorigenerazione accoppiato al motore a combustione fa in modo che l'energia prenda a ricrescere sollevando il piede dall'acceleratore. Una caratteristica che potrebbe avere interessanti ripercussioni sul piano ludico.*

SparcoRacingCockpit

L'annuncio di **GT Concept** è coinciso con la presentazione di una postazione da fanatico delle simulazioni automobilistiche composta da sedile ergonomico, intelaiatura per l'aggancio di volante e pedaliera, più relativi tappetini anti-slittamento. Realizzato da Sparco (società illustre nel campo dell'accessoristica per l'elaborazione delle vetture) e Logitech, il "Racing Cockpit" sarà in vendita dal 13 dicembre alla - sinceramente ridicola - cifra di 69.800 yen (1.2 milioni di lire circa), volante GT Force escluso

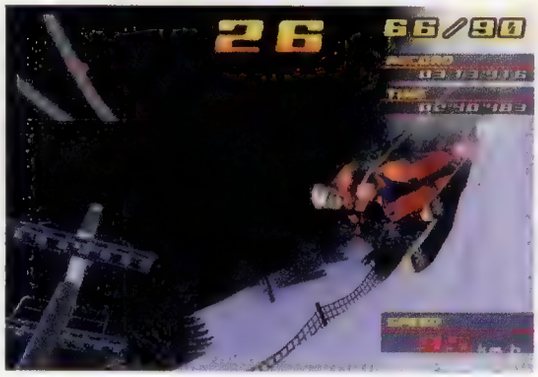
Le **vetture** di GT Concept

DAIHATSU Copen
HONDA CIVIC Type R
HONDA INTEGRA Type R
HONDA NSX R Prototype
HONDA Dual Note
MAZDA RX-8
MAZDA ATENZA
MAZDA RX-7 Type R Bathurst R
MITSUBISHI LANCER Evolution VII Rally Car Prototype
NISSAN GT-R Concept
NISSAN R34 SKYLINE GT-R M-spec
NISSAN FAIRLADY Z?
NISSAN SKYLINE 300GT
NISSAN PRIMERA 20V
SUBARU IMPREZA WRX Prodrive Style
TOYOTA ALTEZZA Gita AS300
TOYOTA SOARER 430SCV
TOYOTA WILL VS
TOYOTA Pod
TOYOTA RSC

Alpine Racer 3

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-ROM** Uscita: **2002**

Concepita per il mercato coin-op, la serie di **Alpine Racer** si appresta a scivolare nel mercato domestico zigzagando sulla pista nera del monolito Sony. Presentato in forma "poco in forma" durante l'ultimo TGS (fluido e veloce, ma tutt'altro che spaccamascella dal punto di vista tecnico), **Alpine Racer 3** sbeffeggia il trend dello snowboarding digitale e dei "trick sport" in cui il genere va mutando, calzando il giocatore con un paio di più tradizionali sci e lanciandolo a velocità di attrazione gravitazionale sui pendii innevati del caso. Per soddisfare la fame ludica minacciata dall'inibizione dei trick, **Alpine Racer 3** oppone al giocatore tre sfidanti governati dalla CPU ed ostacoli di varia natura come valanghe, spuntoni sporgenti di roccia, seggiovie e quant'altro scongiuri la noia di un'altrimenti banale discesa verticale ad uovo. Il pacchetto ludico finale offrirà tre enormi tracciati punteggiati da checkpoint e raggruppati in base al loro livello di difficoltà intrinseco (Easy, Intermediate e Extreme). Allo stesso modo, saranno sei gli sciatori selezionabili, ognuno caratterizzato da specifici equilibri prestazionali fra velocità, potenza e agilità. Inutile sottolineare la presenza dell'ineluttabile modalità a due giocatori via split screen.



Need For Speed: Hot Pursuit 2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Black Box** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

Sviluppato dai responsabili di **Nascar 2001** e **NHL Hitz** ed in arrivo per il secondo quarto del 2002 negli States, **Need for Speed: Hot Pursuit 2** offre al giocatore la possibilità di guidare oltre 20 vetture modellate sulla scorta delle licenze esclusive concesse da costruttori del calibro di Ferrari, Lamborghini e Porche. A giudicare dalle immagini, sembra che il team di sviluppo stia ripagando adeguatamente EA dei soldi spesi per l'acquisizione dei diritti.

Suddiviso in dodici tracciati, **Hot Pursuit 2** fa leva su elementi naturali delle scenografie per ostacolare il progresso del giocatore presentando cascate, zone sterrate, sabbiose, fangose, attraversamenti fluviali e quant'altro aggravi la già minacciosa presenza del traffico e l'ossessiva attività persecutoria della polizia stradale. Al di là di quella principale (e del multiplayer a due via split-screen), altre modalità di gioco non meglio identificate permetteranno di acquisire bonus di vario tipo come vetture extra, nuovi tracciati, upgrade cosmetico/prestazionali e quant'altro.

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19

06/56339373
FAX 06/56341133

DREAMLAND

VIDEOGIOCHI
CONSOLE
GADGET
dal Giappone e dall'America
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
E.mail: dreamland1@libero.it

Psx2

Le novità più attese
Japan version
Ace combat 4
Japan version
Silent Hill 2
Silent Scope 2 innocent sweeper
J. League Winning Eleven 5
Gun Survivor 2 Code Veronica W/Gun contr.
Gun Survivor 2 Code Veronica
Fifa 2002 Road to Fifa World Cup
Espn ex Game snowboarding 2002
Metal Gear solid 2 sons of liberty P. Pack
Metal Gear solid 2 sons of liberty
Ico
Mobil suit Gundam-Feder Union Vs Zeon DX
World soccer winning eleven 5 final evolution
Bomberman Kart
Crash Brandic 4 power
J. League perfect striker 4
Moto GP 2
Crazy Taxi
Gutly Gear x plus
Herdy Gerdy
Commandos 2
Soul raven 2

e tanti altri... telefona per ordinare

Colleziona tutta la gamma Marmit (40cm)

Lit 179.000 (Telefona)

Game cube Nintendo

Pikmin	Telefona
Fifa 2002 road to Fifa world cup	Telefona
Ssx tricky	Telefona
Smash plaza's dx	Telefona
Sonic adventure 2	Telefona
Animal forest gamecube	Telefona
Universal studio japan	
Ridge Racer	Telefona
Disneys Mickey	Telefona
Star Wars Rougue Squdron II	

Console

Game cube jap version	
Game cube usa version	
Psx2 jap	
Psx2 pal	
Game boy Advance	
Wonderswan	
Neogeo pocket color	
Neogeo cartucce	
Dream cast Jap	

Le console dell'ultima ora

Colleziona i giochi Neogeo:

Cartucce:

Japan version:
Art of Fighting
Art of Fighter 2
Aso II
Baseball Star
Eight Man
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Fighter History Dynamite
King of the Monster
King of the Monster 2
Last Blade 1
Last Blade 2
MaJoremaner desent
Mutation Nation
Nengea Cup '98
Real bout 2
Real Bout Special
Riding Hero
Robo Army
Samurai Spirit
Samurai Spirits 2
Shock Troopers 2nd squad
Super sidekicks
Super sidekicks 2
The King of Fighters 94
The King of Fighters 95
The King of Fighters 96
The King of Fighters 97
The King of Fighters 98
The King of Fighters 99
The legend of Success Joe
The quiz detective
Top Players golf
Trash rolly
World Heroes

CD:
2020 Super Baseball
Aso 2
Breakers
Double Dragon
Fighter History Dynamite
king of Fighter 95
King of Fighter 97
Last Resort
Ninja Combat
Ninja Commando
Real Bout 2
Samurai Amwakusokorin
Samurai Spirit 3
Super Side Kicks
Super Side Kicks 2
Top Hunter
Twinkle Star
Viewpoint
Way of the Blade
World Heroes

Neo Geo cartucce
USA version:
Aero Fighters
Art of fighting
Art of fighting 2
Burning Fight
Fatal Fury special
Mutation Nation
Ninja Combat
Samurai Shodown
World Heroes 2
The king of Fighters '94
The King of Fighters '98

Vasto assortimento di modellini in metallo

Arcadia
Space ship Yamato
Getter 1 (Aoshima)
Astro boy (unifive) 8" (20 cm
Venus (Aphrodite)(Maxima)
Goldrake
Gaiking
Haven Pilider
Mazinger Head
Cyclone
Mazinga Z Black
Zaku red
Zaku green
Combater V
Combater V Black
RGM 79
RX78
Calendar Man
Mach 5 gogo

Telefona per le novità

Dvd in lingua originale con sotto titoli in inglese
a partire da 49,000 Lit

Gundam Wing
Gundam W OVA Endless Waltz
Gundam F91
Sakura War
Prince Mononoke
Jojo adventure
Oh my goddess
Gundam zz
Laputa
Gundam 0083
Initial D part2
X-Gundam
Ghost in the shell
Porco Rosso
Whisher of the Dream Girl
Kiki's Delivery Service
Slum Dunk the movie
Akira
Gundam MS 08th Team
Ranma 1/2 the movie
Macross Da you Remember love
Shin kor Orange Road MTV
Candy the movie
Fist the North Star
Fatal fury
Crying Freeman
Gundam 0079
Street fighter Zero
Gundam 0079 TV full version
Tekkaman blade 2 OVA 1-2
Samurai spirit 2 Ova 1-2
Five star story
Z-gundam
Record of Lodoss War part 1
Giant Robot
Jojo adventure part 1
Love Hina
Tenchi Muyo the world
Vampire Girl Miyo
Bastard
The vision of Escaflone
Mazinger Z VS Dark General
The big - O
Ayashi no Ceres 1-12
GateKeepers 1-12
Secret films
Nadesico the movie
New Captain Tsubasa
Devilman Lady
Words Worth
Captain Tsubasa 1-50 (primary)
Rorouni Kenshin OVA
Dragon ball Z - OVA
Blue Seed
Black Jack
Amon-Devilman
Gaogaigar
Cowboy Bebop
Conan the boy in the future

Orange Road (OVA 1-8)
Berserk
Jojo
Blood
Saint Seya- Asgard
OVA New captain Tsubasa
G-savoir live movie
Saint Seya part 1
Saint Seya part 2
You're under arrest - special
Roujin
Gundan Wing OVA
Trigun
DNA
Lamu the movie version 2
Slayer Excellent
Slayer Special
One piece the movie
Video Girl Ai
Ayashi no ceres
Harlock saga
Street fighter Zero Tv 1-29 (final)
Dai guard
Steel angle 2
Are the lad
Final Fantasy the movie
Jojo
Slayer try
Queen Emeraldas
Vendread vol 1-13
Jin Roh
Masked rider (black)
Masked rider (sing)
Gundress
Dragon ball z OVA (7dvd)
Masked rider (the movie)
Golden boy
Lain (serial experiments)
Slam Dunk tv part 1
Orange Road tv + MTV
Goebreeders file 1
Cardcaptor Sakura the movie
The steel Angle Special
Love Hina - X'mas
EXD vol (1-3)

.. E molti altri..

Game boy advanced
Il portatile più comprato

Gli intramontabili:

Jap Version
Street fighter
Final Fight
Mario kart
Jurassic park III
Super Blackbass 4
Warioland 4 Yoshi story
Love hina
Field nine
Pujo pujo
King of fighters
Zoe 2173 testament

Pal version
Castelvania
S.Mario Advanced
F Zero
Pacman
Spyro
Dogde ball

E tante altre novita..

Action Figure
Xebec / Kaiodo / Bandai
Marvel / Banpresto

Metal Gear2
Spawn
Dragon Ball
Gundam Wing
Berserk
Jojo
Ken Shiro
Spiderman
Evangelion
Final fantasy
Ghost in the shell
Trigun
Wolfwood
Alice
Tatsunoko

Saint Seya Originali bandai 1987 cad.

Tutta la gamma model kit della serie Gundam Master Grade (MG), Perfect Grade (PG), High Grade (HG)

Perfect Evangelion

Gundam Fazz

RX78-2

Endgame

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Empire** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Primo quarto 2002**

Endgame è il tentativo di Empire di accaparrarsi una fetta della torta nell'inesplorato quanto aleatorio mercato degli sparatutto con light gun per PlayStation (1 o 2 non fa nessuna differenza). L'azzardo di Empire trova senz'altro giustificazione nello scarso clima concorrenziale che caratterizza il settore e stando alle prime informazioni giunte in redazione, **Endgame** sembra contenere tutti gli ingredienti giusti per ambire ai primi posti della minuta classifica di categoria.

Vittima del rapimento del fratello Tyler perpetrato dalla megasupercorporazione Euro Dream Technologies, la giovane venticinquenne Jade intraprende una missione di recupero che porrà il giocatore al centro di furiosi conflitti a fuoco condotti in due mondi paralleli. Esattamente. La Euro Dream Technologies è infatti una società impegnata nella produzione di realtà virtuali e Jade si troverà a saltellare fra spazio e cyberspazio mentre indaga i misteri della corporazione. **Endgame** è quindi una sorta di sparatutto due in uno: quello "reale" e quello "virtuale" caratterizzato ciascuno da specifici attributi ambientali e faunistici.

L'IA, promettono gli sviluppatori, sarà più sofisticata rispetto a quanto si è abituati a vedere in un comune shooter con light gun. Piuttosto che proporre varianti antropomorfe di quanti non sono altro che bersagli molto realistici di un banale tiro a segno, **Endgame** ambisce ad introdurre nel genere quel pizzico di imprevedibilità comportamentale tipica degli sparatutto in prima persona. Non solo. Nel corso del gioco, un sistema monitorizzerà le performance del giocatore innescando deviazioni dal normale percorso bellico ed offrendo alterazioni narrative riconducenti eventualmente a boss finali differenti. In questo modo, il processo di affinamento della propria tecnica sparacchina non solo diventa strumentale al raggiungimento di alti punteggi, ma anche imprescindibile per esplorare interamente il pacchetto ludico.

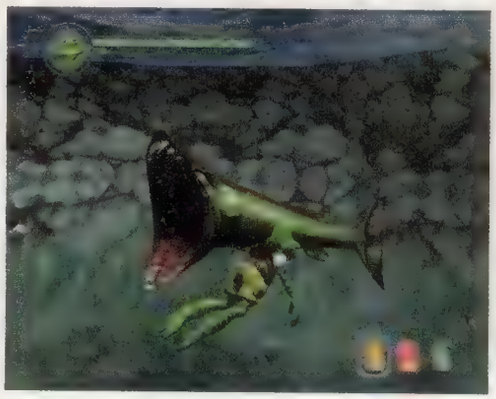
Previsto per i primi mesi dell'anno prossimo, **Endgame** potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa per tutti gli appassionati di questa particolare categoria di sparatutto nonché una valida alternativa agli ormai ridondanti **Time Crisis** e **Gun Survivor**. Dita incrociate (sul grilletto ovviamente).

Frogger: the Great Quest

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

Quanto tempo è passato da quando il mitico ranocchio digitale ha fatto la sua ultima apparizione sul video? No, non andate a rovistare l'archivio del MAME. Basta scandagliare la line up del 2000 di PSone per beccarne almeno due iterazioni. Pessime – e pertanto poco note – sono state le riproposizioni sul 32bit Sony del preistorico concept ideato da Sega (oh Sega). Konami (indegna?) detentrice dei diritti si è limitata a riproporre il vecchio **Frogger** in chiave pseudo-tridimensionale nella speranza di rivitalizzare una meccanica di gioco che di fatto non si addice ai palati sopraffini dell'utenza contemporanea. Non sorprende quindi la rivoluzione occorsa in questo **Frogger: The Great Quest** per PS2, platform 3D puro annoverabile nella categoria dei **Mario 64** wonnabe. Per l'occasione Frogger compie un bizzarro progresso in un'altrettanto bizzarra scala evolutiva, conquistando la posizione eretta. Di conseguenza l'ambiente circostante è stato ricostruito per dare un senso alle neo acquisite abilità. Il nuovo Frogger salta e nuota, si arrampica e mena cazzotti, cammina e dialoga con NPC forieri di indizi e consigli, ed ostenta sufficiente intelligenza da poter risolvere piccoli puzzle. Insomma, della rana ha solo i connotati facciali e il colore della pelle. Per il resto è indistinguibile da qualsiasi altro personaggio protagonista di un qualsiasi altro platform 3D. Pertanto ogni approfondimento sulla meccanica di gioco è superflua in questa sede.

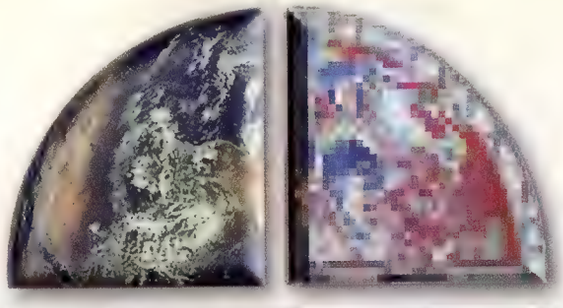
Pensato per un pubblico decisamente giovane, **Frogger: The Great Quest** non farà probabilmente fatica ad insediarsi nelle case di chi ha già acquistato i "prequel" per PSone (ognuno dei quali ha venduto nell'ordine di 2 milioni di copie in tre anni, a detta di Konami), ma difficilmente potrà azzardasi un confronto critico con **Jak and Daxter**.



WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA COMPUTER VIDEOGIOCHI CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

PLAYSTATION 2

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH	PAL	119000
18 WHEELER	PAL	99000
24 ORE LE MANS	PAL	109000
7 BLADES	PAL	109000
AIR BLADE	PAL	109000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	119000
AQUA AQUA WETRIX 2	PAL	89000
ARMORED CORE 2	PAL	89000
ATLANTIS 3	PAL	109000
BALDUR'S GATE ALLIANCE	PAL	119000
BATMAN VENGEANCE	PAL	99000
CAPCOM VS SNK 2	PAL	119000
COMMANDOS 2	PAL	119000
CRASH BANDIC. WARTH CORTEX	PAL	109000
CRAZY TAXI	PAL	109000
DARK CLOUD	PAL	109000
DEAD OR ALIVE 2	PAL	89000
DEVIL MY CRY	PAL	119000
DUNE	PAL	99000
ESPN NBA 2 NIGHT	PAL	109000
EXTERMINATION	PAL	109000
FIFA 2001	PAL	79000
FIFA 2002	PAL	119000
FORMULA 1 2001 EA	PAL	119000
FORMULA ONE 2001	PAL	89000
GRAN TURISMO 3	PAL	109000
GTA 3	PAL	109000
GUNGRIFFON BLAZE	PAL	109000
HALF LIFE	PAL	119000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	109000
INT. TRACK'N FIELD 2000	PAL	109000
JACK & DAXTER	PAL	109000
JEKILL & HIDE	PAL	109000
KESSEN	PAL	89000
KLONOA 2	PAL	109000
KNOCKOUT KINGS 2001	PAL	69000
LA MUMMIA 2 IL RITORNO	PAL	109000
MADDEN 2002	PAL	119000
MASTER RALLY	PAL	109000
MDK 2	PAL	109000
MEGARACE 3	PAL	109000
METAL GEAR SOLID 2	USA	TELEF.
MIDNIGHT CLUB STREET RAC.	PAL	89000
MOTO GP	PAL	89000
NHL 2002	PAL	119000
NBA LIVE 2001	PAL	79000
NBA LIVE 2002	PAL	119000
OFF ROAD WIDE OPEN	PAL	109000
ONI	PAL	79000
ONIMUSHA	PAL	119000
OPERATION WIN BACK	PAL	109000
ORPHEN	PAL	109000
PAPERINO	PAL	89000
PRO EVOLUTION SOCCER ITA	PAL	129000
RAYMAN 2 REVOLUTION	PAL	89000
RAYMAN M	PAL	109000
RED FACTION	PAL	119000
RESID. EVIL CODE VERONICA	PAL	119000
RIDGE RACER V	PAL	89000
RUGBY 2002	PAL	119000
RUNE:VIKING WARLORD	PAL	109000
SILENT HILL 2	PAL	129000
SKY ODYSSEY	PAL	79000
SMUGGLER'S RUN 2	PAL	109000
SOUL REAVER 2 ITA	PAL	129000
SPLASHDOWN	PAL	109000
SSX TRICKY	PAL	119000
STREET FIGHTER EX 3	PAL	109000
SUMMONER	PAL	109000
SUPER BUST A MOVE	PAL	89000
TARZAN FREE RIDE	PAL	109000
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PAL	89000
THE BOUNCER	PAL	109000
THEME PARK WORLD	PAL	109000
THIS IS FOOTBALL 2	PAL	109000
TIME SPLITTERS	PAL	109000
TOKIO XTREME RACER:ZERO	PAL	79000
TONY HAWCK'S 3	PAL	119000
TOP GUN INTERN. ACADEMY	PAL	109000
UEFA CHAM. LEAGUE 2001/2002	PAL	109000
UNREAL TOURNAMENT	PAL	109000
WACKY RACES	PAL	109000
WIPEOUT FUSION	PAL	109000
WORLD RALLY CHAMP.	PAL	109000
X-SQUAD	PAL	79000
Z.O.E.	PAL	109000
ZORRO	PAL	109000

X BOX USA

X-BOX	USA	TELEF.
4X4 EVO 2	USA	TELEF.
AIR FORCE DELTA STORM	USA	TELEF.
AMPED FREESTYLE SNOWB.	USA	TELEF.
ARTIC THUNDER	USA	TELEF.
AZURIK:RISE OF PERATHIA	USA	TELEF.
BLOOD WAKE	USA	TELEF.
DEAD OR ALIVE 3	USA	TELEF.
DARK SUMMIT	USA	TELEF.
GUN VALKYRIE	USA	TELEF.
HALO	USA	TELEF.
HOUSE OF THE DEAD 3	USA	TELEF.
JET SET RADIO FUTURE	USA	TELEF.
MALICE	USA	TELEF.
MADDEN NFL 2002	USA	TELEF.
MX 2002 MOTOCROSS	USA	TELEF.
NEW LEGEND	USA	TELEF.
NIGHTCASTER	USA	TELEF.
ODDWORLD MUNCH'S ODIS.	USA	TELEF.
PROJECT GOTHAM RACING	USA	TELEF.
STAR WARS OBI WAN	USA	TELEF.
TEST DRIVE	USA	TELEF.
TONY HAWK'S SKATEB. 2X	USA	TELEF.
STAR WARS STARFIGHTER	USA	TELEF.
TRANSWORLD SURF	USA	TELEF.

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE	PAL	269000
ARMY MAN ADVANCE	PAL	109000
CASTELVANIA:CIRCLE OF THE MOON	PAL	109000
EARTHWORM JIM	PAL	109000
F-ZERO MAXIMUM VELOCITY	PAL	99000
GT ADVANCE CHAMP. RACING	PAL	109000
IRIDION 3D	PAL	109000
KONAMI KRAZY RACERS	PAL	109000
MARIO KART SUPER CIRCUIT	PAL	109000
MEGAMAN BATTLE NETWORK	PAL	109000
PACMAN COLLECTION	PAL	109000
PITFALL	PAL	109000
RAYMAN ADVANCE	PAL	109000
SUPER MARIO ADVANCE	PAL	99000
TEKKEN ADVANCE	USA	129000
TONY HAWK PRO SKATER 2	PAL	109000
TOP GEAR GT ADVANCE	PAL	109000
WARIO LAND ADVANCE	USA	149000

PLAYSTATION

007 RACING	PAL	59000
ALONE IN THE DARK 4	PAL	89000
ATLANTIS L'IMPERO PERDUTO	PAL	89000
BEATMANIA + CONTROLLER	PAL	59000
BLACK & WHITE	PAL	89000
C-12	PAL	79000
CASTELVANIA CHRONICLES	PAL	79000
CRASH BASH	PAL	49000
DIGIMON WORLD	PAL	89000
EURO 2000	PAL	29000
FAMILY GAMES COMPEN. 20 1N1	PAL	59000
FIFA 2002	PAL	89000
FINAL FANTASY IX	PAL	59000
FINAL FANTASY VII	PAL	49000
FINAL FANTASY VIII	PAL	49000
FORD RACING	PAL	59000
FORMULA 1 99	PAL	29000
GTA 2	PAL	59000
GUNFIGHTER LA L. DI J.JAMES	PAL	59000
HARRY POTTER	PAL	89000
ISS PRO EVOLUTION 2	PAL	59000
KOUDELKA	PAL	29000
MEDIEVIL 2	PAL	49000
MIDNIGHT IN LAS VEGAS	PAL	49000
NBA HOOPZ	PAL	89000
NBA LIVE 2002	PAL	59000
SPEC OPS 2	PAL	39000
SPIDERMAN	PAL	59000
SPIDERMAN 2 ENTER ELECTRO	PAL	99000
SPYRO 3	PAL	49000
SYPHON FILTER 3	PAL	89000
TENCHU 2	PAL	89000
TIME CRISIS PROJECT TITAN	PAL	79000
TOMB RAIDER CHRONICLES	PAL	59000
X-MEN MUTANT ACADEMY 2	PAL	89000
YATTAMEN TIME BOKAN	PAL	89000

GAME CUBE

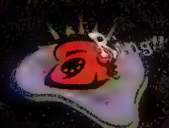
GAME CUBE CONSOLE /	USA	TELEF.
BATMAN DARK TOMORROW	USA	TELEF.
CRAZY TAXI	USA	TELEF.
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	USA	TELEF.
EXTREME G3	USA	TELEF.
FIFA SOCCER 2002	USA	TELEF.
LUIGI'S MANSION	USA	TELEF.
MADDEN NFL 2002	USA	TELEF.
PIKMIN	USA	TELEF.
RESIDENT EVIL 0	USA	TELEF.
SSX TRICKY	USA	TELEF.
STAR WARS ROUGUE 2	USA	TELEF.
SUPER MONKEY BALL	USA	TELEF.
SUPER SMASH BROS. MELEE	USA	TELEF.
WAVE RACE BLUE STORM	USA	TELEF.

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO



TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

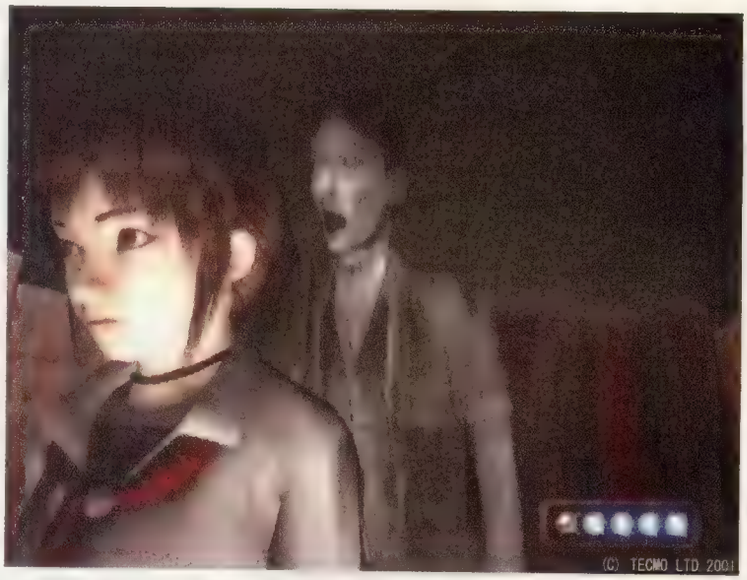
Project Zero

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Tecmo** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **13 dicembre (JPN)**

Agghiacciante. Non ci sono altri aggettivi per descrivere l'ultimo lavoro di Tecmo per PlayStation2. Il primo filmato di **Project Zero** rilasciato dalla software house nipponica (www.tecmo.co.jp/product/zero/movie.htm) sorprende al punto da declassare il bestseller Konami al secondo posto della classifica degli horror game più terrorizzanti dell'anno. Potenzialmente, sia chiaro. Le presenze ectoplasmatiche incrociate dalla giovane protagonista Miku Hinasaki nella misteriosa magione in cui ha luogo l'avventura, galleggiano nell'oscurità con bocche spalancate e sguardi vuoti. Pannelli scorrevoli si aprono alle sue spalle, decine di braccia cerulee sbucano dalle tenebre, grida strazianti e risate stridule graffiano le orecchie, bambole di porcellana aprono gli occhi etc. etc. C'è quanto basta per tenere sulle spine anche il più freddo dei giocatori.

A differenza di **Silent Hill** e **Resident Evil**, **Project Zero** preferisce alla fisicità di zombi e creature deformi, la leggiadra trasparenza degli spiriti nella loro manifestazione più macabra e terrorizzante. Proprio per questo, il gioco non offre il consueto repertorio di armi da fuoco (del tutto inutili contro chi ha facoltà di attraversare pareti), ma un'antica macchina fotografica dotata del potere di impressionare la pellicola risucchiando l'energia mistica che tiene legati gli spettri alla dimensione dei viventi. Non solo. Attraverso la camera oscura è possibile recuperare indizi dall'ambiente di gioco scattando foto qua e là avendo però l'accortezza di non sprecare le lastre fotografiche (di fatto assimilabili a delle vere e proprie munizioni). Sarebbe un vero peccato assistere ad una manifestazione paranormale e non avere la possibilità di fare una foto ricordo, soprattutto quando la "manifestazione" di cui sopra non ha scopi pacifici...

Con la macchina promozionale di Tecmo impegnata a spingere principalmente **DOA3**, **Project Zero** rischia di arrivare sugli scaffali dei negozi giapponesi nell'indifferenza della comunità videoludica nonostante la sua indubbia e benvenuta atipicità. Nella speranza di trovarsi per le mani un nuovo gioco "sleeper" per PS2 (il che non è improbabile considerato i recenti "risvegli"), **Super Console** non può che tenere le dita incrociate rimandando ad una imminente recensione.



Osservando la scena dall'obiettivo della macchina fotografica, un efficace effetto "granulare" distrubа l'immagine aggravando il senso di raccapriccio.

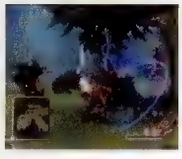
Fengshen Yanyi: Legends of Gods and Heroes

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Koei** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Con le serie di **Kessen** e **Shin Sangoku Musou** ormai archiviate nel catalogo dei franchise più remunerativi della storia recente di Koei, la softco nipponica fa un passo avanti annunciando il nuovo (e potenziale precursore di una eventuale saga) **Fengshen Yanyi**. Basato su un'antica legenda cinese, l'intreccio narrativo che fa da sfondo al gioco ruota attorno alla lotta fra il bene e il male, nella fattispecie fra un gruppo di stregoni e oscure forze maligne governate dal demone Da Qi. Il giocatore assume il ruolo di Ci Ga (un ragazzino finito nella mischia per ragioni al momento poco chiare) in quello che può essere definito a tutti gli effetti un RPG estremamente dinamico. Diversi personaggi si affiancheranno a Ci Ga nel corso dell'avventura offrendogli consigli e supporto, mentre l'esplorazione avrà luogo in ambienti 3D sottoposti ad alterazioni temporali e climatiche. Quest'ultimo aspetto sembra esercitare un peso considerevole sulla meccanica di gioco visto che Ci Ga potrà modificare le suddette condizioni impiegando la sua spada mistica Bao Bei (con conseguenze ignote per adesso).

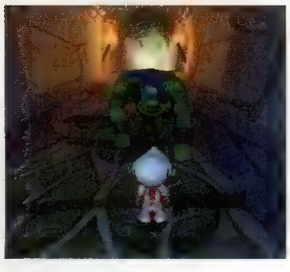
Il sistema di combattimento vanta interessanti caratteristiche, prima fra tutte la possibilità di eseguire attacchi combinati con i propri compagni. Attraverso il cosiddetto "Voice Communication System", l'utente dovrà parlare con loro, stringere legami in battaglia (azione che produce l'elargizione di "Punti Combo") e quindi invocare l'attacco combinato di cui sopra, la cui potenza ed efficacia dipenderà dal livello di "affinità" maturato fra i due partecipanti e dai punti combo necessari per eseguirlo. Al momento non è chiaro se il VCS si esprimerà attraverso comandi testuali a video o sfrutterà una tecnologia di riconoscimento vocale. Un'altra caratteristica, apparentemente mutuata da **FFVIII**, interessa l'arma brandita da Ci Ga. Il Bao Bei potrà essere potenziato e i suoi effetti alterati impiegando e combinando particolari gioielli recuperabili durante il gioco. Secondo Koei, il grado di "elaborazione" del Bao Bei sarà limitato unicamente dalla creatività del giocatore.

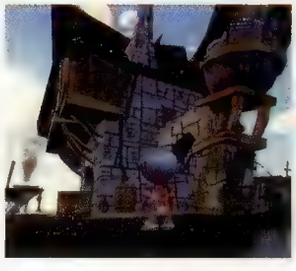
Dal punto di vista cosmetico **Fengshen Yanyi** appare gradevole sebbene la nebbia di shinsagokiana memoria faccia capolino a pochi passi dal centro dell'azione. Ciononostante Koei merita comunque un plauso corale per l'assunzione come character designer di Takeshi Okazaki, autore del manga *Elemetalors* nonché di alcune gradevoli illustrazioni di *Evangelion*.



Knights

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Swing Entertainment** Sviluppatore: **Lost Boys** Supporto: **N/A** Uscita: **Imminente (?)**





Sviluppato da Lost Boy per l'etichetta tedesca Swing Entertainment, **Knights** appartiene a quella categoria di progetti di cui si conosce l'esistenza da secoli, ma di cui non si parla mai per negligenze del reparto marketing incaricato di spargerne la voce. Ed è un peccato, perché **Knights** meriterebbe quantomeno più attenzione del nuovo **Frogger** di Konami.

A metà strada fra il platform 3D e l'action adventure, **Knights** indossa il giocatore dell'armatura di un cavaliere impegnato in una gara indetta dal re uscente Whyrule per eleggere l'erede al trono (nonché futuro marito della principessa Layla). Esplorando l'ambiente 3D (caratterizzato da un particolare design cartoonesco), il giovane aspirante re dovrà superare diverse prove pensate per saggiarne le potenzialità. Prove di abilità, ma anche di astuzia e intelligenza. Parallelamente, diversi minigiochi travestiti da "mini quest" invitano il giocatore in discese su snowboard, combattimenti contro draghi o in missioni di soccorso a povere donzelle in difficoltà.

Stando all'ultima quanto remota (e quanto sommaria) press release rilasciata da Swing, **Knights** dovrebbe vedere la luce per la fine di quest'anno (su PlayStation2 prima, quindi sulle altre piattaforme), ma considerato il silenzio che aleggia attorno al progetto, un rinvio ai primi mesi del 2002 appare altamente probabile.

"PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni menzionate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstationplanet.it Jak and Daxter: The Precursor Legacy is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe

NAUGHTY DOG

DA QUANDO SEI TORNATO NON SEI PIÙ LO STESSO.

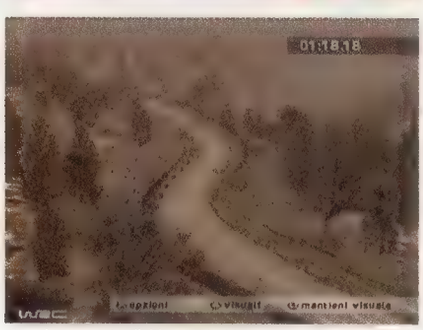
JAK AND DAXTER
the
PRECURSOR LEGACY
PlayStation 2

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **EVOLUTION STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

World Rally Championship

Il passaggio alle piattaforme di nuova generazione sembra aver lasciato il segno in Codemasters. Così, mentre l'etichetta di **Colin McRae** naviga in acque tumultuose, SCEE ne approfitta per realizzare il primo titolo rallystico per PlayStation2.

In caso di gara su fondo bagnato o, peggio ancora, innevato, è essenziale non sbagliare la scelta dei pneumatici. Una tappa da percorrere in scioltezza in un paio di minuti potrebbe trasformarsi nel vostro peggiore incubo.

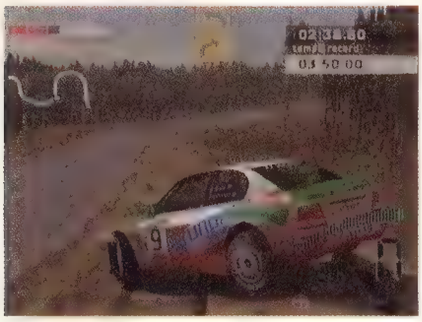


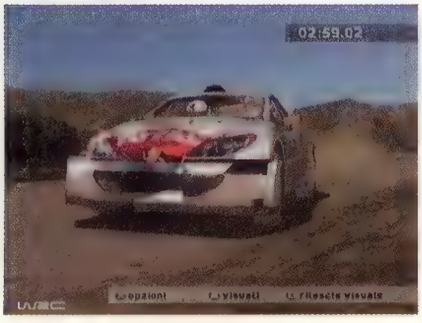
*Stando a quanto dichiarato da Martin Kenwright, grazie al generatore di mondi proprietario "World Spline", basato sulla programmazione procedurale, ogni pista di **WRC** occupa dai 2 ai 5 KB anziché qualche MB, come avviene utilizzando una tecnica di programmazione tradizionale.*

Dimenticate il gioco vero e proprio. Lasciate perdere per un momento grafica, sonoro e giocabilità di **WRC**. Fiondatevi nel negozio più vicino, comprate il rally simulator di SCEE, tornate a casa, staccate il telefono e iniziate ad allenarvi. Proprio così, allenarvi. Perché la competizione organizzata da Sony Computer Entertainment Europe intorno a **World Rally Championship** a) richiede molta pratica, ma b) mette in palio un premio talmente allettante da spazzare via qualsiasi torneo videoludico mai organizzato finora. Aprite bene le orecchie: il premio finale del *WRC Challenge* è una Mitsubishi Lancer Evolution VI Tommi Makinen Edition. *Sdeng*. Duecentosettantasei cavalli incazzati per una macchina praticamente incollata al terreno (e che costa circa un'ottantina di milioni, se la memoria non c'inganna): sinceramente non potremmo pensare a un premio migliore per una competizione, se non venendo accusati platealmente di maschilismo. Nel caso ancora non sentiate un fremito lungo la spina dorsale, forse fareste meglio a passare direttamente a pagina 73 e dare un'occhiata alla trasposizione videoludica di **Harry Potter** su PSone: non siete degni di cotanta beltà. Se invece state prendendo le misure del box per vedere se possa accomodare una sfavillante Lancer Evo VI, accenniamo brevemente le regole del concorso. Il gioco contiene la modalità Sfida WRC, con una sorta di esame di guida piuttosto semplice da passare: superata la prova, viene fornito un codice con cui registrarsi al sito www.wrc.com. Una volta iscritti, è possibile partecipare alla gara, articolata su quattro challenge dello svolgimento di un week-end: in pratica, collegandosi al sito di cui sopra ogni giovedì si ottiene un codice con cui aprire un nuovo percorso, che costituisce appunto la prova del week-end. Entro la domenica sera successiva bisogna ottenere un buon tempo, trascrivere il codice così ricavato e postarlo sul sito. Il lunedì la classifica generale viene aggiornata e al termine delle quattro settimane il miglior rallysta virtuale si aggiudica una postazione da gioco composta da un televisore Sony Wega widescreen, un volante Logitech e un sedile Recaro Pole Position. Ma non è tutto. Il fortunato bastardo ha anche diritto a vedere dal vivo il Rally di Cipro e a sfidare gli altri campioni nazionali in una finale europea che vede come super-premio proprio la Lancer di cui sopra. Da infarto. Il bello è che mentre con una lotteria normale si compra il biglietto e si aspetta pazientemente la botta di fortuna, gettando il tagliando con sdegno nel cestino dopo l'estrazione, tentare di portarsi a casa la quattroruote della Mitsubishi è comunque divertente e, pur non vincendo il *WRC Challenge*, quello che resta per le mani è un ottimo titolo di rally.

Sebbene non aggiunga nulla di mostruoso sotto il profilo della giocabilità a un genere che sta riscuotendo parecchio successo negli ultimi anni, **World Rally Championship** può infatti essere considerato come la naturale evoluzione di **Colin McRae Rally** su PlayStation2. In altre parole, se al posto del logo SCEE ci fosse stato quello Codemasters non ci saremmo minimamente stupiti. Il primo titolo di Evolution Studios per la console Sony racchiude infatti in un pacchetto ben confezionato tutto quanto sia possibile desiderare da una simulazione di rally. Badate bene, una simulazione, non un gioco di rally: sebbene Martin Kenwright, direttore di Evolution Studios e fanatico assoluto delle simulazioni più esasperate, affermi il contrario, **WRC** ha pochissimi elementi arcade e una meccanica decisamente improntata verso il realismo. Un chiaro esempio della direzione intrapresa dagli sviluppatori britannici è rappresentato dalle modalità di gioco disponibili: Campionato del Mondo, rally singolo, prova a tempo, sfida WRC (di cui abbiamo già parlato abbondantemente), multiplayer... Manca totalmente un'opzione che preveda, ad esempio, di correre con più macchine contemporaneamente. Persino nella

di simonecrosignani



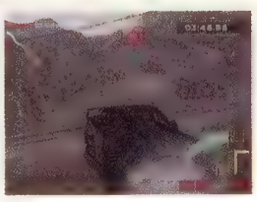


modalità a due giocatori l'auto avversaria è rappresentata da un "ghost": niente tagli di strada, tamponamenti o infamate simili, quindi. Non è una critica, beninteso, ma una constatazione. D'altro canto il rally è così e non ricordiamo di aver mai visto Burns e Gronholm prendersi a sportellate o arrivare sul traguardo affiancati come i loro colleghi di Formula 1.

Nonostante questa fedeltà al vero WRC, il modello di guida del gioco SCEE è credibile, ma sufficientemente malleabile per essere digerito dall'utente medio senza particolari problemi. Bisogna anzi dire che bastano poche sessioni di pratica per apprendere trucchi e segreti del controllo del mezzo: i piloti gestiti dalla CPU iniziano così a non rappresentare più un problema e il passaggio al livello di difficoltà più avanzato è pressoché obbligatorio per avere un minimo di sfida. Ai primi livelli gli unici problemi che possono sorgere riguardano il controllo dell'auto dopo un paio di incidenti paurosi: voli nelle scarpate, frontali con alberi e scontri coi muretti non influiscono esclusivamente sulla cosmesi delle quattroruote di **WRC**, ma ne compromettono l'assetto, rendendo questi bolidi quasi inguidabili nel caso si facciano fuori sterzo, cambio e freni. E qui si rileva una delle principali differenze fra il titolo SCEE e la concorrenza: i percorsi di **World Rally Championship** non sono dei semplici "corridoi" con la strada nel mezzo e un paio di metri di scenario a lato. Non esistono limitazioni in questo senso: frenate in ritardo su un tornante ghiacciato e finirete di sicuro nel burrone sottostante, sbagliate un salto e vi ritroverete in mezzo a un bosco senza riuscire a vedere dove diavolo sia la strada (salvo poi essere riportati in carreggiata dopo tre secondi fuoripista). Tale risultato è il frutto dell'ottimo lavoro di Evolution Studios, lavoro che coinvolge praticamente tutto il comparto estetico: la scelta di affidarsi a *nurbs* e *splines* ha permesso ai programmatori di sfornare un motore tridimensionale mai in difficoltà, nemmeno nel caso dei replay ripresi dall'elicottero dei commissari di gara, quando la porzione di terreno inquadrata dalla telecamera virtuale assume dimensioni ragguardevoli. Sempre nei replay, di taglio televisivo e accompagnati da un soundtrack accattivante, è possibile ammirare l'eccellente uso della cinematica inversa per le animazioni dei piloti e l'ottimo dettaglio dei loro volti, ottenuto grazie alla tecnologia proprietaria Digimask. Ultima menzione sotto il profilo grafico per la deformazione delle carrozzerie in seguito ad incidenti e per il progressivo insozzamento delle livree dei bolidi: guidare con la visuale interna quando si ha di fronte un parabrezza crepato e infangato non è proprio il massimo della praticità, ma bisogna ammettere che fa la sua scena. Lodevole anche il sonoro, con il rombo dei motori incredibilmente realistico, e la cura per i benché minimi particolari: il filmato spettacolare che introduce ogni rally non avr^ sicuramente richiesto immani sforzi di programmazione, ma è un modo piacevole per sfruttare il supporto DVD (e in ogni caso è sempre possibile skipparlo nel caso si voglia cominciare subito la gara vera e propria). Altrettanto gradito il supporto per televisori widescreen, un'opzione sempre più diffusa nei titoli per PlayStation2.

Nel complesso l'unico limite di **WRC** è rappresentato dalla natura stessa del titolo: è una simulazione di rally e non è scontato che a tutti piaccia misurarsi esclusivamente contro il cronometro, potendo scegliere il proprio bolide fra una manciata di veicoli. Ma per chi ha apprezzato **Colin McRae Rally**, il gioco di Evolution Studios costituisce un prodotto da tenere accuratamente in considerazione e il perfetto inizio per un franchise che promette di essere alquanto longevo.

voto 8 su 10



Le visuali disponibili sono molteplici e comprendono un'interessante (seppur scomoda) soggettiva dagli occhi del pilota. Ma alla fine della fiera le inquadrature "classiche" rimangono ancora le migliori.

L'**evoluzione** della specie

Botta e risposta con Martin Kenwright, principale artefice di **World Rally Championship**, uno dei migliori titoli "made in Europe" usciti finora su PlayStation2.

Martin Kenwright - Evolution Studios

Quando Martin Kenwright e Ian Hetherington decisero di unire le proprie forze e di fondare Evolution Studios un paio di anni fa, furono davvero in pochi a dubitare del potenziale della neonata software house: il curriculum dei due lasciava pochi dubbi in proposito. Kenwright, in particolare, negli anni passati a capo di Digital Image Design (DID), era riuscito a sfornare una serie di simulazioni di indubbio valore, a cominciare dal mai dimenticato **F29 Retaliator** fino a **Total Air War**. L'uscita di **WRC** è stata quindi un'occasione per **Super Console** di scambiare quattro chiacchere con Martin sul suo primo progetto per la console Sony, sull'hardware PS2 e sullo stato attuale dell'industria videoludica...

Super Console: Il modello di guida di WRC è cambiato drasticamente nel corso di quest'anno. Quando abbiamo provato il gioco a febbraio si guidava in un modo, all'E3 in un altro, a settembre in un altro ancora... e, ovviamente, nella versione finale il tutto è stato modificato per l'ennesima volta.
Martin Kenwright: Dunque, ecco quanto è successo. All'inizio abbiamo stretto un accordo con la Prodrive, che ha vinto innumerevoli Campionati del Mondo con la Subaru negli anni passati: detto in parole povere, la Prodrive ci ha incaricati di sviluppare su PlayStation2 del software che i loro tecnici potessero poi utilizzare per la messa a punto delle macchine da rally. Quindi abbiamo realizzato un sistema che tenesse in considerazione tutte le dinamiche di un'auto da rally. Tutte. Credetemi, era esattamente come nella realtà. Gli ingegneri alla Prodrive ne sono rimasti entusiasti: l'hanno persino mostrato al salone dell'automobile di Detroit. Quando abbiamo pensato di basare **WRC** su questo sistema fisico, ma in Sony si sono opposti sin dal principio. Il fatto è che il modello di guida era talmente realistico che praticamente nessuno sarebbe riuscito a guidare senza schiantarsi dopo pochi secondi. E' stato quantomeno ironico: avevamo fra le mani una simulazione talmente accurata da venir usata da una delle migliori scuderie rally del mondo, ma continuavamo a sentirci ripetere da persone che lavorano nell'industria del videogioco - come chi sviluppa volanti in Logitech: *"ma le auto da rally non ci comportano così nella realtà."*

> "Possiamo dire di conoscere l'hardware Sony abbastanza bene e vi posso dire che sarà davvero esaltante vedere quali giochi potrà tirare fuori questa console nei prossimi due o tre anni."

SC: In pratica si può dire che avevate messo a punto un modello di guida sufficientemente valido per una scuderia di rally pluricampione del mondo, ma non abbastanza valido per un videogioco...
MK: Esattamente. Ed è inutile che sottolinei il controsenso di una situazione simile. La gente vedeva il gioco e diceva "le auto da rally non si muovono così, non è realistico". Ma se ci hanno fatto i complimenti i tecnici della Prodrive!? Assurdo. Quindi abbiamo dovuto rivedere tutte le routine fisiche e rendere **WRC** adatto al mass market.

SC: Per uno sviluppatore come te, che si è sempre concentrato sulle simulazioni, l'ostacolo maggiore è quindi rappresentato dal dover trovare il giusto bilanciamento fra realismo e giocabilità.
MK: Senza il minimo dubbio. E i compromessi sulla dinamica della macchina non sono gli unici che abbiamo dovuto accettare per rendere il gioco appetibile al grande pubblico. Tant'è vero che, se ne avremo il tempo, ci piacerebbe creare una versione professionale del gioco, un'edizione "reale" al 100%, solo per i fanatici, basata sul modello di guida sviluppato per la Prodrive.

SC: Cosa pensi della modalità rally di Gran Turismo 3 A-spec?
MK: Da vedere è sensazionale. E anche da giocare è senz'altro divertente. Ma **GT3** e **WRC** sono agli antipodi. **GT3** è eccezionale, ma la modalità rally è limitata: stai sempre controsterzando ed è per questo motivo che hanno fatto dei tracciati così larghi. Non fraintendete: quando l'ho vista per la prima volta sono rimasto a bocca aperta, anche a causa della grafica splendida. Ma dopo un giorno di gioco intensivo mi sono reso conto di quanto limitati fossero i tracciati ed evidenti le restrizioni del modello di guida. Nei rally di **GT3** è come se facessi sempre la stessa curva un migliaio di volte, mentre in **WRC** esistono migliaia di curve differenti fra loro.

SC: E di Colin McRae Rally 2.0 e Sega Rally 2, che costituiscono attualmente il paradigma del genere, cosa ci puoi dire?
MK: Sega Rally mi piace. Il primo gioco che ho preso per Dreamcast è stato proprio **Sega Rally 2** e mi ci sono divertito. Ma non lo considero un gioco di rally, a causa di come si muove la macchina e di come vanno affrontate certe curve, con la macchina completamente di traverso. Per quanto riguarda **Colin**, so che sembrerà assurdo a qualcuno, ma non ci ho mai giocato. Ho provato per brevissimo tempo la versione PC, ma sono negato a giocare con la tastiera, quindi ho lasciato perdere. Magari è un ragionamento stupido, ma siccome abbiamo in sviluppo questa simulazione di rally da anni, abbiamo cercato di non farci influenzare da nessun gioco concorrente.

SC: Quindi non sei nemmeno preoccupato per l'arrivo di Colin McRae 3 l'anno prossimo?
MK: Ho un sacco di rispetto per Codemasters, che è una software house eccezionale. Ma non reputo **Colin McRae 3** un titolo concorrente. Forse dovrei farlo, ma credo che il mercato sia sufficientemente grande per accogliere due giochi di rally e se il loro titolo è valido, sicuramente crescerà l'interesse dei giocatori per questo genere di driving game. E alla fine ne beneficeremo anche noi. In definitiva, ritengo che la presenza di tutti questi giochi sia solo un bene per l'utenza PlayStation 2.

SC: Pensi che in Codemasters avranno dei problemi con le licenze del WRC? In fondo SCEE si è aggiudicata l'esclusiva per cinque anni, se non ricordiamo male...
MK: Purtroppo non posso commentare la situazione, a causa del mio contratto con SCEE. Quello che posso dire è che abbiamo lasciato fuori Colin McRae da **WRC** *(dov'è rimpiazzato da un generico "Ford driver" - ndr)*, mentre all'inizio pensavamo di includerlo. Quando abbiamo fatto vedere il gioco ai piloti, Colin è rimasto molto deluso di essere stato lasciato fuori...

SC: E di Ace Combat 4 cosa ci puoi dire? Data la tua esperienza coi simulatori aerei, cosa ne pensi di come il genere viene presentato su console?
MK: Per quanto riguarda **Ace Combat 4**, sono rimasto piacevolmente colpito dalla fedeltà dei modelli degli aerei, ma il paesaggio è piuttosto grezzo. In generale, non penso che quelli su console siano simulatori aerei, ma giochi aerei. E credo che la scelta di sviluppare questo genere di titoli su console sia giusta: ritengo che sia proprio questo che la maggior parte dell'utenza PlayStation2 desidera.

SC: Quindi non dobbiamo aspettarci un F29 Retaliator, un TFX o un EF2000 per PlayStation2?
MK: Non lo so. Mi piacerebbe fare ancora un simulatore del genere prima o poi. Abbiamo ancora il progetto di un simulatore di volo mai realizzato in qualche cassetto. Non

si sa mai... A dire il vero non è un simulatore vero e proprio, perché l'ambientazione è quasi fantascientifica, ma è molto realistico: è incentrato su un possibile scenario di guerra futuristico. Il fatto è che, a causa del nostro background con DID, conosciamo bene alcuni fra i migliori strateghi militari al mondo e, visto che di esperienza con le simulazioni nei abbiamo parecchia, mi piacerebbe fare un gioco incentrato su una guerra totale. Qualcosa con migliaia di aerei nel cielo che si danno battaglia... Vedremo.

SC: Al di là dei titoli sopracitati, c'è qualche gioco con cui ti stai cimentando parecchio ultimamente?
MK: Er... a dire il vero, non gioco molto.

SC: Come mai?
MK: Sono nell'industria da tantissimo tempo, quasi 15 anni. Ho l'impressione di aver già visto e provato tutto.

SC: Reputi che non ci sia stata evoluzione negli ultimi anni? O addirittura che ci possa essere stata una regressione?
MK: Non lo escludo. Voglio dire, ci sono titoli validi, ma su un migliaio di giochi, quelli realmente meritevoli non sono più di 30 o 40. Ci sono comunque diversi titoli che voglio provare nei prossimi mesi, come **Metal Gear Solid 2**.

SC: Visto che giochi poco nel tuo tempo libero, quali sono i tuoi interessi?
MK: Adoro guidare *(Martin possiede una Lancer Evo VI - ndr)* e il calcio, ma nel complesso tutti gli sport. In generale, mi piace tutto quello che mi rilassa. Mi sono trasferito dalla città alla campagna un po' di tempo fa, dove posso camminare tranquillamente all'aria aperta. Mi sa che sto invecchiando troppo rapidamente... Cavolo, ho appena compiuto 34 anni!

*"Nel prossimo episodio di **WRC** le auto saranno sicuramente uno degli aspetti più migliorati rispetto all'edizione attuale" ha dichiarato Martin. "Ci stiamo lavorando parecchio e i risultati ottenuti sono eccellenti. Il dettaglio sarà pazzesco: il giocatore potrà aprire il cofano della macchina e vedere tutti gli elementi del motore in azione. Non chiedetemi ulteriori delucidazioni, ma è tutto procedurale..."*

SC: Quali sono i segreti per restare a galla così a lungo nell'industria videoludica? I personaggi storici ormai sono veramente pochi e la maggior parte di loro è soltanto un ricordo lontano...
MK: Tutto sta nel non perdere mai di vista i propri obiettivi. Quando uno sviluppatore sforna un prodotto di successo, cerca ovviamente di far crescere la propria compagnia e viene spesso fregato dalla parte manageriale di questo lavoro. Per far diventare grande una compagnia bisogna avere un grande team e farlo crescere di conseguenza. Uno sviluppatore non deve diventare CEO della propria società: deve trovare qualcuno che possa farlo e nel frattempo continuare a fare giochi. Inoltre, tutto dev'essere basato sull'innovazione e non sull'imitazione dei prodotti altrui.

SC: Quando Evolution Studios ha annunciato alla stampa lo sviluppo di WRC, PlayStation2 è stata da te definita come la piattaforma ideale per un titolo del genere, in virtù della sua potenza. Ora che il gioco è pronto, puoi dirci se sei sempre della medesima opinione?
MK: WRC è stato il nostro primo progetto per PlayStation2 e non posso negare che nello sviluppo del gioco abbiamo preso spesso la direzione sbagliata. Alcune cose sono andate alla perfezione, per esempio la soluzione che abbiamo scelto per creare il terreno e le ambientazioni del gioco. Ma parte della tecnologia che abbiamo tentato di includere in **WRC** è troppo avanzata persino per PlayStation2, magari la useremo su PlayStation3... In questi mesi abbiamo quindi dovuto "adattare" qualche aspetto del gioco e modificare le nostre scelte diverse volte. Il che, devo dire, è stato partico-

larmente interessante, perché adesso possiamo dire di conoscere l'hardware Sony abbastanza bene e vi posso dire che sarà davvero esaltante vedere quali giochi potrà tirare fuori questa console nei prossimi due o tre anni.

SC: Tutto know-how utile per WRC 2002...
MK: Esattamente. Teniamo presente che lo sviluppo del primo **WRC** ha richiesto praticamente quasi cinque anni. Abbiamo fatto un sacco d'esperienza. Per quanto riguarda il seguito, siamo già al lavoro da un po': è ancora presto per parlarne, ma abbiamo sviluppato una nuova tecnica per la rappresentazione delle auto e il terreno sarà ancora più realistico.

SC: Avete tratto qualche giovamento dall'uso del Performance Analyzer?
MK: Sfortunatamente, per quanto riguarda **WRC**, il PA è arrivato maledettamente tardi e in un periodo in cui eravamo concentratissimi sullo sviluppo del gioco, quindi non abbiamo potuto utilizzarlo a dovere. Ma la sua utilità è indubbia. Una volta iniziato il seguito, abbiamo cominciato ad usarlo e ci siamo resi conto, sorprendentemente, di come avessimo programmato bene il primo **WRC**: con le nostre routine alcune parti dell'Emotion Engine vengono usate davvero al minimo, il che è ottimo a sapersi per l'edizione 2002 del gioco. In alcuni punti del gioco, lo sfruttamento di queste parti si aggira sul 5-10%. Per certi versi mi sembra di essere tornato ai bei tempi dell'Amiga...

> "In alcuni punti del gioco, lo sfruttamento di queste parti [dell'Emotion Engine] si aggira sul 5-10%. Per certi versi mi sembra di essere tornato ai bei tempi dell'Amiga.."

SC: Avete intenzione di vendere l'engine di WRC a qualche altra software house?
MK: Il problema è che ci metterebbero un sacco di tempo a capire il lavoro dei nostri programmatori. E sapete meglio di me che i programmatori non amano mettere le mani in un codice che non hanno fatto loro. Magari prima o poi svilupperemo qualche tool comunque...

SC: State lavorando a qualche altro progetto?
MK: Sfortunatamente non posso parlarne, ma abbiamo in sviluppo due giochi segreti e per darvi qualche indizio vi dico di prestare molta attenzione alla parola "segreti"... Ciò che posso dire è che stiamo esaminando altri modi per sfruttare la tecnologia sviluppata per **WRC**. Ma non mi è concesso aggiungere altro.

SC: Vedremo mai Evolution Studios sviluppare su Xbox o GameCube? Cosa pensi della situazione attuale del mercato console?
MK: E' molto interessante. Il futuro è imprevedibile, ma una cosa è certa: adesso ci sono circa 20 milioni di PlayStation2 e zero Xbox. E i titoli Xbox sono notevoli graficamente, ma a Microsoft manca per il momento un "killer brand". Non hanno un **GranTurismo** o un **Metal Gear Solid** nei negozi. Sono anche curioso di vedere come si potrà comportare Microsoft nel settore hardware... Quel che è certo è che la console è gigantesca, molto "americana" da questo punto di vista. Vedremo cosa succederà: di sicuro questo è un periodo entusiasmante per qualsiasi videogiocatore. Noi siamo al momento soddisfatti di sviluppare su piattaforme Sony, ma nel futuro non si può escludere nulla, quindi non posso dire con certezza assoluta che non svilupperemo mai per Microsoft o Nintendo. Attualmente il supporto di Sony è comunque perfetto.

SC: Parlando di supporto e tornando a WRC, qual è stato il ruolo della case automobilistiche presenti nel gioco? Avete ricevuto parecchio supporto da Peugeot, Subaru & C.?
MK: Sì, le case ci hanno dato parecchio aiuto. Be', ad essere sinceri, quando abbiamo iniziato a sviluppare il gioco, il supporto è stato minimo: ci hanno semplicemente spedito delle cartelle stampa con qualche informazione e basta. Allora le abbiamo contattate e abbiamo detto *"No, vogliamo vedere le macchine, vogliamo toccarle, vogliamo provarle su strada, vogliamo mettere le mani sui motori"*. Alcuni team sono stati incredibilmente d'aiuto e ci hanno messo a disposizione un sacco di materiale.

SC: Puoi fare il nome di qualche team in particolare?
MK: E' difficile rispondere. Alla fine sono stati tutti estremamente collaborativi. Se dovessi proprio tirare fuori qualche nome direi che soprattutto Skoda, Mitsubishi e Subaru sono state fantastiche.

SC: E qualcuno che v'ha creato problemi?
MK: Direi proprio nessuno. Come ho detto prima, abbiamo avuto solo qualche difficoltà all'inizio: non è stato molto semplice creare i modelli 3D delle auto perché, a differenza della Formula 1, ci sono un sacco di cambiamenti nelle sponsorizzazioni da stagione a stagione e senza il pieno supporto delle case abbiamo dovuto modificare i modelli più e più volte per adattarli alle controparti reali. Ma nel complesso il supporto di questi ragazzi è stato eccezionale.

SC: Credi che l'industria automobilistica inizi a prendere in sempre maggior considerazione quella videoludica, se non altro come veicolo promozionale? Da quanto visto in Gran Turismo Concept, per esempio, sembra che le case giapponesi abbiano un'ottima opinione del lavoro di Polyphony Digital, visto che hanno permesso a Yamauchi e soci di vedere le proprie concept car diverse settimane prima di pubblico e stampa...
MK: Senza dubbio. D'altro canto nell'industria automoblistica lavorano i più grandi maestri del marketing. Non ci sono dubbi in proposito. Per quanto riguarda l'industria videoludica... l'evoluzione è evidente. Parecchio tempo fa ci si concentrava sul fatto se usare poligoni o sprite, per esempio. Adesso siamo secoli avanti da questo punto di vista: la gente presta attenzione ai minimi dettagli, come il realismo dei fari delle macchine in un gioco di guida, ad esempio. Il perché è evidente: la tecnologia ha fatto passi da gigante e adesso siamo arrivati ad un ottimo livello. Ed è per questo che molta gente, compreso chi lavora nell'industria automobilistica, vede ora computer e console come un possibile "marketing tool".

SC: Siete riusciti a conoscere anche i piloti del Campionato del Mondo Rally?
MK: Sì, e a dire il vero siamo persino diventati amici con qualcuno di loro, come Burns, che è un tipo veramente in gamba, o i piloti della Skoda.

SC: Che impressione ne hai ricavato?
MK: Vivono coi piedi per terra. Lavorano molto duramente dodici mesi all'anno e sono meno "sostenuti" dei piloti di Formula 1.

SC: Il fatto che abbiate lavorato con la licenza ufficiale World Rally Championship vi ha creato qualche difficoltà? C'è qualcosa che non siete riusciti ad inserire nel gioco per questo motivo?
MK: Direi che non ci sono stati grossi problemi: sono incredibilmente organizzati. Abbiamo cercato di chiarire la nostra posizione sin dal principio. Siamo andati dalla FIA e abbiamo detto *"Vogliamo distruggere le macchine. Vogliamo danneggiarle. Vogliamo ricreare la realtà. Vogliamo un gioco crudo, vogliamo fare il Salvate il soldato Ryan dei driving game"*. E la loro risposta è stata *"ok, nessun problema"*. Fantastico. Ci è stato solo richiesto di prestare molta attenzione agli aspetti "legali", al fatto, per esempio, che ci fosse un particolare logo su un determinato cerchione o che apparisse una certa scritta in alcune situazioni. E non abbiamo potuto inserire delle auto segrete, nemmeno come extra. Siamo però riusciti a inserire circa una decina di tracciati bonus: si tratta di percorsi che abbiamo creato diversi mesi fa e che avevamo poi scartato perché troppo difficili per l'utenza comune. Alla fine abbiamo optato per inserirli come extra.

SC: Raramente il Campionato del Mondo Rally è stato combattuto come quest'anno, con tre piloti a pochissimi punti l'uno dall'altro ad una sola gara dal termine *(il Rally di Gran Bretagna, svoltosi dal 22 al 25 novembre - ndr)*. Chi la spunterà fra Burns, McRae e Makinen?
MK: Penso che alla fine sarà Burns a farcela. Makinen è quello con meno possibilità perché ha problemi con la nuova macchina ed è senza il suo navigatore abituale, che s'è infortunato in Corsica.

SC: E per quanto riguarda la Premier League?
MK: Ma che domande sono? Vincerà il Liverpool, senza alcun dubbio!

Il cuore di Evolution Studios nell'immancabile foto di gruppo. Buona parte del team proviene ovviamente da DID.

UN'IDEA REGALO PER NATALE?

911 TURBO WHEEL ATOMIC

911

Volante compatibile PS2™, PSone e Playstation™. La massima tecnologia per una realistica simulazione di guida:

- *Real force Feedback*
- *Completamente compatibile Dual Shock™ e Dual Shock 2™*
- *3 sistemi operativi programmabili: digitale, analogico e Negcon*
- *Sterzo a 180°*
- *Sistema di cambio marce e freno a mano autonomo*
- *3 inclinazioni del volante regolabili per adattarsi al meglio in qualunque posizione venga utilizzato.*

"Solo pochi rendono la simulazione di guida un vero avvenimento!"

Nei D+ CENTER, nei migliori negozi e centri commerciali. Richiedilo!

MOTORCYCLE CONTROLLER SPEED TRIPLE ATOMIC

SPEED

Manubrio compatibile PS2™, PSone e Playstation™. Design realistico per una periferica ad alta tecnologia:

- *Angolo di sterzo a 90°*
- *Compatibile Dual Shock™ e Dual Shock 2™*
- *Controllo realistico dell'accelerazione e del freno*
- *Velocità segnalata dall'intensità dell'illuminazione dei led luminosi posti sul pannello frontale.*
- *Robusta e stabile base a 4 ventose.*

Da oggi all'incredibile prezzo di:

£ 49.900

25.77 euro

(prezzo consigliato al pubblico)

www.atomic-accessories.com

E se non dovessero bastarti...

CONTROLLER COLOR
Il Joypad a comandi digitali dal design migliorato e colori trasparenti. L'economico.

MEMORY CARD 1MB
Memory card 1MB a 15 blocchi di memoria disponibile in diversi colori.

DVD REMOTE CONTROL
Telecomando per PS2™ che regola giochi e lettore DVD.

CAVI per PSX™ e PS2™
Cavo Scart RGB AV OUT, cavo prolunga joypad e cavo RF UNIT. Tutti cavi ATOMIC.

ALIMENTATORE 220V
Alimentatore per Gameboy Color™ e Poket™ a un prezzo irresistibile.

ATOMIC ACCESSORIES

D+ INTERNATIONAL

Via Aquileia, 33/e 20024 Bollate (MI)
tel 02 38199200 Fax 02 38199201
sales@dplus-int.com www.dplus-int.com

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **CRITERION GAMES** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Burnout

Il nome non è originale. Il concept non è originale. Le auto non sono originali. Le ambientazioni non sono originali. Eppure, fra tutti i titoli usciti nelle ultime settimane, Burnout è uno dei più soddisfacenti...

Deviazioni e svolte varie sono indicate chiaramente da frecce di dimensioni ragguardevoli e dall'accensione dei lampeggiatori della propria macchina.

di simonecrosignani

Novemila caratteri sono sprecati per descrivere un gioco come **Burnout**. L'ultimo titolo di Criterion Games, software house le cui quotazioni nel 2001 sono quantomeno quintuplicate, è talmente privo di fronzoli da ricordare a tutti gli effetti un racing game di dieci anni fa. Se questo sia un difetto o meno spetta allo spirito critico di ogni utente deciderlo, ciononostante è evidente come gli sviluppatori britannici, senza distrazioni dovute alla necessità di includere 42 modalità differenti e una serie pressoché infinita di auto "reali", abbiano potuto dedicarsi anima e corpo al "cuore" del gioco, sfoderando un titolo in cui è il divertimento a farla da padrone. Siamo insomma di fronte a un videogame *old school*, che, in netta controtendenza con la moda attuale, non trae ispirazione da **Gran Turismo 3** o **F355**, bensì da **Out Run**. Niente regolazioni degli alettoni, niente effetto-scia, nessuna patente da prendere... **Burnout** è incentrato sulla velocità. Punto e basta. Il giocatore seleziona un veicolo dal limitato parco mezzi a disposizione, sceglie fra cambio automatico e manuale (quest'ultimo, peraltro, piuttosto inutile in un titolo di questo genere) ed è pronto per iniziare la gara. Allo stesso modo il meccanismo delle competizioni è di una semplicità disarmante: ogni modalità è improntata sulla classica struttura a checkpoint, con il tempo che scorre inesorabilmente e una serie di obiettivi che cambiano a seconda dell'opzione prescelta. Nel Campionato si affrontano così tre concorrenti della CPU in una serie di tornei, divisi nella maggior parte dei casi su tre tracciati: per passare al percorso successivo è necessario tagliare il traguardo in una determinata posizione (solitamente primo o secondo). Le modalità Gara Singola e Sfida a Tempo sono abbastanza eloquenti, mentre il Testa a Testa non è una gara a craniate, ma l'assai più classica opzione con cui sfidare un amico tramite split-screen. Completano il quadro il Face Off, un uno-contro-uno con una vettura controllata dalla CPU, e la modalità Sopravvivenza, in cui al giocatore è richiesto di compiere un'impresa ai confini della realtà, ovvero completare un tracciato senza schiantarsi nemmeno una volta.

Data la natura prettamente arcade del gioco, non c'è da sorprendersi nel constatare l'essenzialità del modello di guida messo a punto dai programmatori d'oltremanica: al di là delle ovvie differenze prestazionali che sussistono, ad esempio, fra un'utilitaria e una vettura sportiva, i mezzi di **Burnout** si comportano tutti in maniera piuttosto semplice e intuitiva, limitandosi a derapare "alla **Ridge Racer**" in caso di sovrasterzo, e muovendosi più generalmente come se fossero sempre incollati alla strada. Al contrario, particolare attenzione è stata dedicata alla gestione degli incidenti, il cui svolgimento si basa su routine fisiche credibili (con qualche ovvia concessione allo spettacolo, beninteso). Gli scontri fra i vari veicoli sono infatti uno dei punti-cardine del titolo Acclaim: come evidenziato nell'anteprima pubblicata su queste pagine un paio di mesetti or sono, la volontà dei game designer di Criterion era quella di creare un titolo dal look cinematografico, un racing game che riportasse alla mente del giocatore gli spettacolari inseguimenti hollywoodiani di pellicole come *Ronin* o *Gone in 60 Seconds*. L'ingrediente primario per raggiungere un risultato simile era costituito, manco a dirlo, da incidenti colossali. Ma affinché gli incidenti riuscissero a catturare l'attenzione dell'utente e non venissero considerati esclusivamente come una mera perdita di tempo (come in **GT3**, **Ridge Racer V** e il 99% dei titoli automobilistici presenti sul mercato) servivano altri due "sottoingredienti": routine fisiche realistiche (e queste, come accennato in precedenza, ci sono) e traffico, molto traffico. Gli sviluppatori britannici hanno così infarcito i tracciati di auto, furgoni e camion in grado di rendere la vita particolarmente ostica per il giocatore. Il difficile di **Burnout**, in altre parole, non è riuscire a tenere il

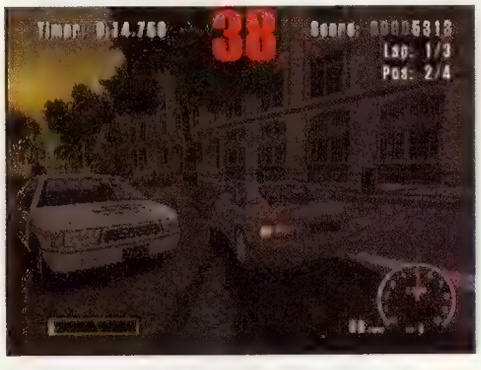
veicolo in strada, come nel capolavoro di Polyphony Digital, bensì evitare la pletora di mezzi che si contrappone fra la propria auto e il checkpoint successivo. La presenza di TIR e quattroruote di ogni tipo è resa ancor più deleteria dal fatto che questi veicoli rispettano alla perfezione il codice della strada, fermandosi agli stop, attraversando un incrocio solo con semaforo verde, non uscendo mai dalla propria corsia... Insomma, non siamo ai livelli di realismo esasperato che dovrebbe raggiungere **The Getaway**, ma diciamo che come simulazioni di traffico abbiamo visto ben di peggio in passato. Il risultato, raggiunto alla perfezione, è ovviamente quello di rendere idrofobo il povero giocatore che si muove col proprio veicolo al quadruplo della velocità degli altri mezzi di **Burnout**. E non è tutto. Onde incentivare la guida più spericolata, il titolo Acclaim premia ogni rischio preso dal giocatore con un incremento della barra del turbo: derapate, guida contromano e sfioramento degli altri veicoli sono quindi necessari per azionare il boost, attivabile solo quando la barra in questione è piena. L'effetto del turbo è semplicemente terrificante: la velocità del veicolo, già elevata, diventa supersonica, strada, veicoli e passaggi schizzano via davanti agli occhi inebetiti del giocatore, la musica di sottofondo lascia spazio a un battito cardiaco accelerato e una passata di motion blur contribuisce a dare l'impressione di essere in trance. Ma la funzione del motion blur, presente in dosi massicce anche nei replay che seguono ogni incidente, è anche quella di mascherare l'aliasing, unico vero difetto "tecnico" di **Burnout**: così, quando non si usa il turbo (ovvero per la maggior parte del tempo) l'orizzonte tende a "impastarsi", a causa delle scalettature e del contrasto fra le linee bianche segnaletiche e il nero dell'asfalto. Questa pecca non compromette comunque il giudizio più che positivo sulla realizzazione tecnica del gioco: l'engine, basato ovviamente sul solito Renderware, "mangia" una notevole quantità di poligoni, il frame rate è eccellente (con qualche calo saltuario solo nella modalità a due) e la sensazione di velocità ottima. Da sottolineare il fatto che il titolo Acclaim incorpora l'opzione 50/60 Hz, oltre a supportare i televisori widescreen (con visuale a 16:9) e il Dolby Surround: è inoltre possibile, per quello che può contare, ascoltare il soundtrack del gioco in Dolby Digital. Il team di Criterion merita un plauso anche per quanto riguarda la grafica: sebbene la velocità del gioco impedisca all'utente di staccare gli occhi dalla propria auto per più di due millisecondi, il dettaglio delle ambientazioni e ragguardevole, con texture definite e mai banali, e con diverse citazioni dai racing game preferiti dagli sviluppatori inglesi (come i sopracitati titoli Namco e Polyphony, ad esempio). Il sonoro rappresenta il punto debole del comparto estetico: effetti poco realistici e musiche decisamente non ispirate lasciano decisamente l'amaro in bocca, nonostante l'inclusione del classico sonoro dinamico, con variazioni di intensità del soundtrack a seconda delle situazioni di gioco.

Ciò che lascia più soddisfatti in **Burnout** è comunque la giocabilità, esaltata da un concept così semplice. Si parte, si sfiora un camion, un colpo di clacson, si passa in mezzo ad altre due macchine, si imbocca uno svincolo, una derapata, si passa la mezzeria e si procede contromano in mezzo alle auto che procedono sfareggiando in senso inverso, una sportellata a una macchina concorrente che si va a schiantare frontalmente con un'autocisterna, si arriva a un semaforo rosso, ci si infila fra le auto ferme allo stop, una preghiera veloce per chiedere che non arrivi nessun camion da destra o sinistra... Banale, ma estremamente divertente.

Il limite, come avrà già capito il lettore medio di **Super Console**, è dato dalla ripetitività delle situazioni e dalla mancanza di incentivi a lungo termine. Qualche tracciato in più e l'inclusione di una modalità i.Link, promessa da Criterion tempo addietro ma assente nella versione finale del gioco, avrebbero fatto di Burnout uno dei migliori titoli automobilistici degli ultimi mesi. Anche allo stato attuale, comunque, il titolo Acclaim è consigliato a chiunque sia in cerca di un racing game arcade divertente e non troppo impegnativo.

voto **8 su 10**

*Nessuna casa automobilistica avrebbe mai permesso a Criterion di distruggere i propri veicoli come accade in **Burnout**, quindi i designer britannici hanno creato una serie di mezzi "classici" (l'utilitaria, la berlina, il coupè e via dicendo) ispirandosi a modelli piuttosto popolari, come la vecchia Toyota MR-2 o i pick-up della Dodge.*

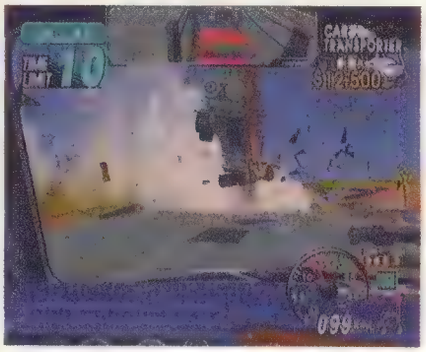


In caso di incidente viene comunicata anche l'entità dei danni causati, in dollari: alla fine di ogni gara è possibile rivedere gli scontri più letali, selezionandoli proprio a seconda del loro "costo".

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM CHELTENHAM** GENERE **CORSA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

18 Wheeler - American Pro Trucker

Mi manca tanto **Jambo Safari**...



Il solito cretino con la handycam che riprende il tornado, er...

Durante la retromarcia, la telecamera si piazza davanti all'abitacolo del truck.

di paolo**cardillo**

Abbiamo la netta sensazione che l'onda anomala Sega su PlayStation 2 non si sia ancora abbattuta, ma una certezza, dopo recenti kermesse giapponesi, ce l'abbiamo: l'epicentro sarà **Virtua Fighter 4**, non certo **18 Wheeler**. Dopo l'exploit di **Crazy Taxi**, Acclaim rimette sotto il suo gruppo di specialisti in conversioni (sembra che stiamo parlando di testimoni di Geova...) col compito di eseguire la consueta opera di retro-ingegneria nei confronti di un gioco Sega, a sua volta già derivato da un coin-op. Nell'operazione c'erano molte controindicazioni: la magia da sala giochi Sega ormai decaduta e l'impiego di sviluppatori interni (Acclaim Cheltenham) incapaci di sublimare il motore del gioco in conformità con le specifiche superiori di PS2 (fatto sta che **Crazy Taxi** ha venduto un sacco anche in versione PS2 in USA, un vero e proprio gioco-culto per gli yankee). Ma questi sono discorsi vecchi: la verità è che **18 Wheeler – American Pro Trucker** era uno dei coin-op Sega più deboli nell'ultima ondata di megacabinati. Non poteva certo bastare un volante gigantesco e una strombazzata frantuma-vetri che fuoriusciva dall'impianto sonoro del coin-op a far risorgere il senso di meraviglia dei bei tempi andati, ormai rimpiazzata al massimo da una divertita curiosità. Alla lunga, il gioco non riusciva a entusiasmare. Purtroppo su PS2 non sono bastate nemmeno le opzioni inedite casalinghe, espiantate dalla versione Dreamcast, così come ogni singolo particolare del gioco. Ma andiamo con ordine. Nel gioco guidate dei mastodontici diciottoruote e all'inizio dovrete selezionare uno tra cinque di questi, differenziati per velocità, accelerazione, robustezza... e per il look del conducente. Tra questi, un accattivante camionista tutto pepe in pantaloncini: tocchi di folklore che non sono mai mancati in un gioco da bar griffato Sega.

Inutile dire che, abituati al ritmo dei consueti racer, potreste accusare il colpo: l'incedere è pachidermico, al massimo raggiungete la soglia dei 140 km/h, le derapate sembrano più "deragliamenti controllati", e gli urti sono molto più probabili che con una Lancer Evolution. Ma stiamo parlando di camion, camion pesanti e lunghissimi. **Nibbler** era ispirato a questi truck, secondo noi. Nel gioco dovrete effettuare la classica traversata coast-to-coast degli States, partendo da Key West e toccando cinque tappe in totale. Il gioco vi "affida" anche una nemesi da precedere sulla linea del traguardo: tale Lizardtail. Costui è riconoscibile per la guida da ergastolano e per certe manovre volutamente ostruzionistiche nei vostri confronti. Nel primo caso si concede dei "fuoripista" che devastano il paesaggio ai bordi della strada: vedrete volare in mille pezzi capannoni, villette e veicoli, per non parlare del minaccioso polverone che solleva. Nel secondo rompe semplicemente le palle: vi si piazza davanti, lo toccate e si intraversa come un incapace, insomma una vera disgrazia. Ogni tragitto è contraddistinto da un tempo limite (da bravo coin-op della vecchia scuola), per questo l'ultima cosa che vi deve capitare è quella di perdere secondi preziosi. Fortunatamente avete anche voi degli assi da giocare: il primo è la possibilità di sfruttare la scia degli altri camion che affollano le highways e gli sterrati statunitensi. Compreso quel farabutto di Lizardtail. Fa quasi ridere, visto che siamo abituati a parlare di questa furbata in giochi di Formula 1 e Gran Turismo. Ve li immaginate Schumacher e Montoya che duellano su due enormi autocisterne a Monza mentre la gente è devastata dalla narcolessia sugli spalti e a casa davanti al televisore? Comunque l'incremento di velocità che ingenera il "tallonamento" è una delle grandi possibilità offerte dal gioco

*In **18 Wheeler** esistono anche dei percorsi alternativi, che però possono riservare spiacevoli sorprese*

per arrivare primi al traguardo. L'altra sono dei van neri su cui campeggia la scritta "+3", che una volta speronati (meglio se lateralmente, gli urti frontali producono comunque un rallentamento) vi elargiscono la quantità di secondi indicata. Se riuscite anche a "palleggiare" coi van, c'è un altro terzetto di secondi in arrivo. Collidere con tutti gi altri elementi del paesaggio invece è quasi sempre deleterio per la vostra velocità. Giungere prima del vostro rivale diretto al traguardo schiude automaticamente un mini-gioco che consiste in una sorta di prova pratica di parcheggio. È a tempo anche questa e gli urti trafugano secondi al timer (-4 sec per i lampioni, -6 per tutto il resto), il che significa solo una cosa: dovete imparare a manovrare con il camion, comprendendo le reazioni del rimorchio specialmente durante le possenti sterzate. Non provereste le stesse soddisfazioni parcheggiando una F360. Se arrivate nella zona di parcheggio entro il tempo limite, il gioco potenzia i vostri parametri e, per cominciare, vi regala un nuovo clacson! Funzione del clacson nel gioco: nessuna, se non che nel DNA umano esiste un gene che associa il piacere alla strombazzata. Riscontrato in special modo negli abitanti dell'area mediterranea d'Europa. Ogni volta che parte una nuova tratta, vi viene chiesto di scegliere tra due nuovi tipi di rimorchi: uno più facilmente governabile, quindi meno lungo e pesante, e uno meno governabile. Si va dalla classica cisterna al rimorchio trasporta-macchine, a quello riempito di tronchi, a quello con trasporti eccezionali tipo dei veicoli per i lavori stradali etc. etc.

Quanto descritto sinora rappresenta la struttura portante del gioco e l'incarnazione del coin-op. Le modalità inedite purtroppo non sono state incisive quanto lo fu il nuovo megascenario concepito apposta per la versione casalinga (prima DC, poi PS2, lo ribadiamo) di **Crazy Taxi**. Si può giocare in due in split-screen in piste appositamente create, ma è poca cosa. C'è una modalità riservata solo all'esercizio di parcheggio: più intrigante perché più impegnativa, ma sempre di parcheggiare un veicolo si tratta, non proprio la cosa più esaltante del mondo... Poi c'è un Time Attack in cui potete sfogare il vostro rancore contro quei sugosi van "+3" ma anche qui siamo nell'ambito della mini-modalità, forse anche meno preferibile delle sfide del parcheggio, da un certo punto di vista più originali e per questo uno zinzino più interessanti.

Sulla realizzazione tecnica è meglio stendere un velo: già con **Crazy Taxi** i ragazzi di Acclaim Cheltenham avevano dimostrato di essere dei meri esecutori di trapianti videoludici, qui si ripetono, senza ammodernare un minimo gli sfocati dettagli del paesaggio e introducendo evidentissimi effetti di draw-in. Calcolando che il gioco non viaggia nemmeno a 60fps, forse si poteva evitare... Ma non è questo il vero problema di **18 Wheeler**: il fatto è che la modalità principale risente troppo della sua matrice coin-oppistica. In poche parole, è cortissimo. Basta veramente mezzo pomeriggio per completare **18 Wheeler**. Ricordiamo giochi dei tempi andati con pixel grossi come un trilocale in cui un coast-to-coast era una lunga avventura attraverso paesaggi e condizioni atmosferiche tra i più disparati, che di certo non si concludeva in un batter di ciglio. "Ma dov'è finito lo spirito di Marlboro Country?" potrebbe chiedersi uno giocando a **18 Wheeler**...

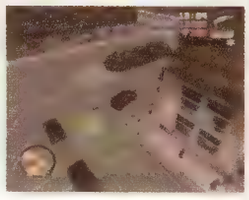
voto **5 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TAKE TWO INTERACTIVE** SVILUPPATORE **DMA DESIGN** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

GTA III

Il gioco di una vita... malavitosa, sia chiaro.

di francesco**matarrese**



Terza fatica dell'inglese DMA, **GTA III** si allontana in modo marcato dai prequel per l'impiego massiccio della grafica poligonale e per il vasto e complesso scenario a cui dà forma. Attraverso l'uso del discusso pacchetto software Renderware, il team di sviluppo è riuscito a ricreare un'intera città, divisa in tre distretti, sbloccabili progredendo nel gioco: la zona industriale di Portland, la commerciale Staunton Island ed il quartiere residenziale Shoreside Vale. Il massivo ricorso al 3D ha consentito, come primo evidente beneficio, l'abbandono della talvolta claustrofobia visuale dall'alto impiegata negli episodi precedenti, in favore di una molto più naturale in prima persona.

La trama di GTA III condivide con i prequel l'ambientazione. Colpito a tradimento dalla propria fidanzata durante una rapina in banca, il protagonista viene arrestato e condotto in galera. Ma durante il trasporto in cellulare riesce ad evadere grazie all'intervento della mafia italiana. Liberatosi dalle manette, il suo compagno di evasione "8 Ball" lo invita a rivolgersi al boss italo-americano Luigi per qualche "lavoretto". Da qui riprende la carriera malavitosa del nostro eroe (?) il quale, ovviamente, avrà in testa un unico pensiero: compiere la scalata ai vertici delle potenti famiglie mafiose che comandano i quartieri di Liberty City e vendicarsi di chi lo ha tradito.

GTA III non è un gioco gratuito nei suoi contenuti violenti. Considerato il tema affrontato (e soprattutto il modo in cui viene fatto), l'ultimo lavoro di DMA sarebbe stato facilmente attaccabile dagli immancabili moralisti (nonché a ragion veduta, dai genitori dei più piccoli videogiocatori) se non avesse trattato l'argomento con una buona dose di umorismo. Umorismo nero, ma pur sempre umorismo! Così il volto del "Don" Salvatore Leone mutuato da quello del padrino Marlon Brando, la possibilità di recuperare energia appartandosi con una prostituta, vedere il proprio alter ego alzare il dito medio verso ogni macchina che rischia di investirlo, condurre un'infelice manovra nel quartiere italiano e sentirsi gridare "guidi come 'na femmana", sono solo alcune delle tante gag che contribuiscono a far sorridere e a far vivere l'esperienza videoludica per quella che è e niente di più. **GTA III** è però anche una simulazione. Grazie alle complesse routine di intelligenza artificiale, la frenetica vita di una metropoli è stata ricreata piuttosto fedelmente. Sui marciapiedi di Liberty City è possibile osservare la gente portare le buste della spesa, prendere il taxi, attraversare la strada col verde, allo stesso modo con cui le macchine seguono le regole del codice stradale incappando saltuariamente in qualche incidente. Se qualcuno, poi, parcheggia il proprio veicolo in malo modo, non manca l'immediato carosello di clacson. E ancora. Se si ferisce o si investe "accidentalmente" un pedone, un'ambulanza piomba sul posto e rilascia il personale paramedico pronto a prestare soccorso. Incredibile. Ed è solo la punta dell'iceberg. Anche la microcriminalità cittadina è simulata. Con il calare della notte le strade si popolano di loschi ceffi che commettono piccoli reati come scippi e pestaggi ai danni di innocenti e malcapitati cittadini, tra cui non mancano barboni e prostitute. Volendo è possibile imitare questi delinquenti da strapazzo per accumulare del denaro extra o fare l'esatto contrario guidando una macchina della polizia… Sono quasi infiniti i dettagli di **GTA III** su cui vien voglia di rendervi partecipi, ma lo spazio tiranno mi consente giusto di veicolarne i più significativi. Fra questi non si può non includere il trascorrere tempo e la variabilità climatica. La pioggia, la nebbia, il giorno e la notte sono tutti ben rappresentati graficamente e contribuiscono a dare l'impressione di vivere veramente in un "ecosistema" urbano.

Ma in breve che genere di videogame è esattamente **Grand Theft Auto III**? E' senza dubbio un connubio di più generi. Driving game (per la maggior parte del gioco si sta in un veicolo), shooting game, forse anche role playing game. Sebbene la trama preveda lo svolgimento di numerose missioni criminali per giungere alla fine del gioco, non è necessario eseguirle subito ed in ordine prestabilito. Man mano che gli sporchi servigi richiesti dal boss Luigi vengono assolti, nuove conoscenze nella "mala" ampliano le proposte di lavoro e di conseguenza le opportunità di scelta. La varietà delle missioni stesse, l'esplorabilità di numerosi edifici, la possibilità di accrescere le prestazioni del proprio personaggio e gli Insane Stunts (acrobazie spettacolari da compiere con i veicoli rubati, per ricevere laute ricom-

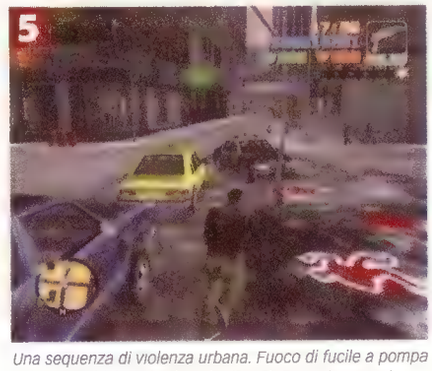
Gli Insane Stunts rappresentano un gioco nel gioco. Durante la loro esecuzione, l'azione rallentata e l'inquadratura diventa "cinematica" rendendo avvincente e spettacolare anche la più semplice acrobazia.

pense in danaro) sono solo alcuni dei tanti aspetti che distanziano nettamente **GTA III** dai suoi predecessori e lo rendono un'esperienza unica. Il nostro personaggio può camminare, correre (il livello di resistenza fisica alla corsa aumenta con l'esercizio!), entrare in alcuni edifici e negozi, rubare vetture di ogni tipo, svolgere il compitino da bravo apprendista mafioso oppure girare a zonzo per la città, creare ingorghi stradali, seminare il panico, rubare un taxi per improvvisarsi tassista, un'ambulanza per soccorrere eventuali feriti, un'auto della polizia per far punti arrestando delinquentelli. Sì, puoi fare di tutto. Anche urtare i pedoni passeggiando distrattamente sul marciapiede. **GTA III** annovera oltre 80 modelli di automezzi, tutti con caratteristiche diverse di manovrabilità, resistenza agli urti e velocità, e con più di 15 punti di rottura o di danno. Prima di prendere fuoco ed esplodere, i vetri vanno in frantumi, gli sportelli si piegano e rompono (nel senso che non si chiudono più. Sventolano sui fianchi della macchina), il cofano sobbalza per poi staccarsi definitivamente, mentre il fumo esce sbuffando dal motore. L'arsenale di armi è ben variegato e va dalla Colt alla UZI, dalla carabina al lanciamissili. E' persino possibile sparare dall'auto in corsa!

Si è accennato prima alla varietà delle missioni. Ebbene oltre a fare da semplici autisti per le donne dei boss, ci troveremo ad occultare cadaveri, rottamare auto sospette, assaltare portavalori, far affondare una nave, piazzare autobombe, assassinare capi di famiglie mafiose opposte. L'elenco potrebbe continuare all'infinito se si considerano anche le missioni secondarie che personaggi meno importanti ci procurano (ricorrendo persino all'ausilio del cercapersone!). Durante l'esecuzione dei "lavoretti" un "indicatore del sospetto" (la fila di stelline in alto a desta sullo schermo), ci informa sul livello di pericolosità attribuitoci dalla polizia. Superare le tre stelline equivale a tirarsi dietro tutte le volanti della polizia in zona con l'elicottero di supporto (e tanto di effetto luce dei fari segnaletici), fino all'intervento dell'FBI e dell'esercito! Tuttavia è possibile ridurre tali indesiderate attenzioni, facendo riverniciare la macchina in un Paint'n Spray o raccogliendo per strada le ben occultate stelline bonus. La trama, molto interessante e mai banale, si dipana tra numerosi colpi di scena. Sequenze d'intermezzo realizzate in 3D real time accompagnano il briefing di ogni missione nonché tutti gli eventi più significativi, ponendo in rilievo lo splendido lavoro di doppiaggio in inglese (con sottotitoli in italiano) svolto dagli attori. Anche se solo ufficiosamente, il cast di doppiatori annovera, tra gli altri, personaggi del calibro di Joe Pantoliano (Cypher di *Matrix*) e Michael Rapaport (*Blu Profondo*, *Uomini d'Onore*). Come avrete intuito **GTA III** si conferma un capolavoro anche dal punto di vista del sonoro. Tutti i rumori cittadini sono riprodotti in modo assolutamente impeccabile. In ogni autoveicolo, inoltre, la radio è sintonizzata su una stazione a caso tra un gruppo di 9, diverse per genere musicale trasmesso. Si va dall'emittente Double Clef di sola musica classica, alle commerciali Head Radio e Lips 106, dalla hip-hop station Game Radio, alla retrospettiva Flashback FM, senza dimenticare l'incredibile Chatterbox su cui vanno in onda continuamente divertenti talk show. Premendo il tasto L1 è possibile in ogni istante, cambiare stazione e musica senza il benché minimo caricamento.

Ma allora **GTA III** è il gioco perfetto? Purtroppo no. Il suo problema principale risiede nella grafica. L'uso di Renderware ha permesso la rapida creazione di un mondo tridimensionale cittadino verosimile, ma piuttosto scarno nelle texture e nella complessità poligonale. Inoltre il frame rate non è affatto stabile. Partendo da valori prossimi ai 30fps, scende saltuariamente verso i 20. L'intelligenza artificiale presenta anch'essa delle pecche minori. Ma al di là di questo, l'estrema varietà delle missioni e dei mezzi, la sensazione di trovarsi veramente in una metropoli con la sua fitta rete di strade da memorizzare, le musiche della radio e i numerosi pregi dell'intelligenza artificiale (una citazione merita anche l'ottimo manualetto della versione PAL con tanto di mappa e poster), fanno di **Grand Theft Auto III** un'esperienza videoludica da provare assolutamente. Senza i saltuari problemi di fluidità e con una complessità poligonale maggiore, un gioco da 10.

voto 9 su 10

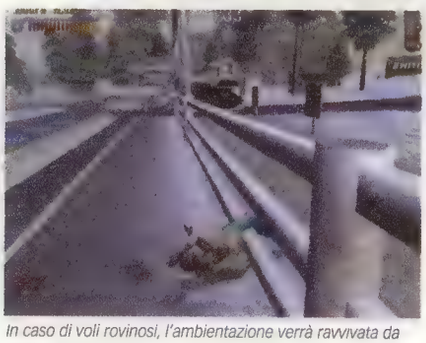


Una sequenza di violenza urbana. Fuoco di fucile a pompa sui passanti (1). Arriva la pula. (2 e 3). Poco dopo anche l'ambulanza (4). Ciò che resta sono le sagome degli assassinati e pozze di sangue. (5)

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **NEVERSOFT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN/ONLINE**

Tony Hawk's Pro Skater 3

Chi avrebbe mai immaginato che il primo titolo PAL ad offrire una modalità online su PS2 sarebbe stato una simulazione di skate?



In caso di voli rovinosi, l'ambientazione verrà ravvivata da copiose macchie di sangue del povero skater..

*Alcuni task di **THPS3** sono semplicemente esilaranti e aggiungono un briciolo di varietà alla simulazione.*

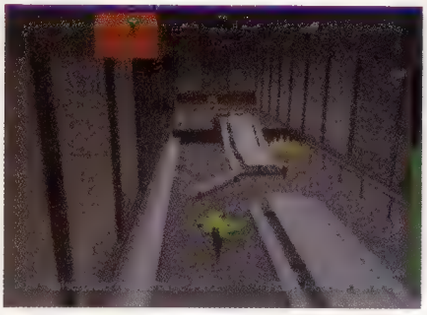
Il successo riscosso dai primi due episodi di **Tony Hawk's Pro Skater** è imputabile a una lunga serie di fattori: gli sviluppatori di Neversoft, il cui curriculum prima di quel famigerato settembre '99 (con titoli non proprio eccelsi come **Apocalypse**) lasciava alquanto a desiderare, sono riusciti a mettere insieme una simulazione di skateboard completa, dotata di un sistema di controllo pressoché perfetto e in grado di rendere il gioco appetibile ai principianti, ma soddisfacente anche per gli utenti più esperti. Una buona realizzazione tecnica ed una selezione musicale sempre azzeccata sono state poi affiancate da una scelta temporale invidiabile: la rinascita dello skateboarding oltreoceano ha sicuramente rappresentato quel "plus" che ha permesso a **Tony Hawk's Pro Skater** e al suo seguito di vendere qualche milione di copie e di surclassare la quasi totalità del software PlayStation presente sul mercato. Ma le ottime strategie di marketing non devono trarre in inganno: come detto, il lavoro della software house californiana presentava un numero davvero ridotto di pecche e non è azzardato affermare che **Tony Hawk's Pro Skater 2** rappresenti tuttora il paradigma di un genere che sta vivendo negli ultimi anni un periodo d'oro. Date queste premesse, non deve sorprendere l'accoglienza trionfalistica riservata dal pubblico americano al terzo episodio della serie durante l'E3 di maggio: il passaggio ad un hardware superiore ha acceso le speranze di molti e i report entusiastici della critica a stelle e strisce hanno contribuito a donare a **Tony Hawk's Pro Skater 3** un alone di misticismo (se volete chiamatela pure hype, non cambia nulla).

Fortunatamente Neversoft è riuscita a sfornare un seguito all'altezza della situazione, pur senza far gridare al miracolo: la terza incarnazione digitale del Falco è un ottimo titolo, in grado di soddisfare i numerosi fan della saga, anche se il prezzo da pagare per non scontentare l'utenza affezionata è costituito da un numero piuttosto ridotto di innovazioni. La meccanica di gioco è rimasta infatti sostanzialmente immutata e la modalità Career, quella principale, ruota ancora intorno al compimento di una serie di task. Gli obiettivi variano come sempre dal classico recupero della cassetta nascosta al raggiungimento di un high score, ma la fantasia dei game designer statunitensi ha partorito alcune "missioni" esilaranti, in grado di movimentare un minimo l'azione, e attinenti alle varie ambientazioni di gioco. Così, ad esempio, nel livello ambientato in Canada, uno dei più interessanti come design, è richiesto all'utente di aiutare un poveraccio che a causa della temperatura polare è rimasto con la testa attaccata ad un palo (per la soddisfazione dei suoi amici che lo sbeffeggiano incessantemente). Sempre nello stesso livello, altri due obiettivi prevedono l'immobilizzazione di un demente che tira palle di neve a raffica e far colpo sugli skater locali, sparsi per l'area di gioco. Nonostante le notevoli differenze fra i vari compiti offerti da **THPS3** (nei livelli più avanzati dovrete persino dar vita ad un terremoto, a Los Angeles of course, e fermare dei ladri all'aeroporto), il completamento degli stessi non richiede abilità fuori dal comune, come accadeva ad esempio in **Dave Mirra Freestyle BMX 2**: per scollare Chuck, questo il nome dello sfigato, dal palo basta grindargli in testa, per far fuori il bullo serve solo un colpo ben piazzato all'albero colmo di neve piazzato proprio dietro di lui e un trick eseguito con cognizione di causa è sufficiente per fare colpo su ogni local. Inutile a dirsi, le cose si complicano negli stage più avanzati, ma in generale, una volta individuata la posizione corretta da cui eseguire il trick o il grind in questione, tutto fila via liscio come l'olio.

Parlando di evoluzioni, menzione particolare merita l'inclusione del revert, su cui Neversoft ha insistito molto nei mesi passati: essenzialmente si tratta di una mossa con cui, premendo il tasto R2 al momento giusto una volta rientrati in rampa, è possibile far pivottare il proprio skater ricavandone un'occasione per continuare la combo iniziata in aria con un grind o un altro trick simile. Se non avete capito nulla, non importa: è molto più facile a farsi che a dirsi. Vi basti sapere che grazie al revert si possono ora eseguire combo più lunghe e spettacolari: non si tratta di una rivoluzione storica e, onestamente, per prenderci la mano occorre un minimo di tempo, ma è comunque un'inclusione apprezzabile.

Per il resto, il bagaglio di evoluzioni dei precedenti episodi è stato ovviamente ampliato, ma il vero passo in avanti in questo ambito è

di simone**crosignani**



Sia l'editor di livelli che quello dei personaggi godono di una notevole versatilità e di una spiccata semplicità d'uso: la disponibilità di ambientazioni già pronte; nel primo caso, permette inoltre di non cominciare il lavoro da zero.

*I bonus di **THPS3** sono talmente numerosi che non basterebbero dieci recensioni per elencarli tutti: al di là dei personaggi segreti, meritano però menzione i cheat con cui rimpicciolire o ingrandire a dismisura il proprio skater e, nel caso possiate vantare budella d'acciaio, la possibilità di passare a una visuale in prima persona.*

rappresentato dall'ottimo lavoro svolto dai grafici di Neversoft, che sono ripartiti da zero per creare le animazioni dei vari skater sulla scorta delle potenzialità offerte da PlayStation2. Il risultato è eccellente, con Muska, Mullen e soci che volteggiano nell'aere in maniera convincente, dando vita a evoluzioni di ogni tipo (nel vero senso della parola, come dimostrano alcuni special trick quali il Jackass di Bam Margera, di chiara ispirazione "televisiva", con il nostro che si tira la tavola in faccia per poi riprenderla e continuare come se niente fosse). Se le animazioni meritano quindi un plauso, il resto del comparto grafico desta qualche perplessità: i modelli utilizzati per alcuni elementi dei fondali denunciano una certa mancanza di dettaglio ed è impossibile non notare una grossolana approssimazione negli elementi in movimento (automobili, persone, ecc.). Discorso identico per le texture, la cui qualità si dimostra parecchio altalenante: casualmente, le sponsorizzazioni risultano sempre leggibili e nitide, mentre alberi, case e veicoli vari confessano lo sviluppo affrettato che la deadline natalizia sembra aver imposto al team di Neversoft. Il sonoro, componente fondamentale in questo genere videoludico, si attesta invece su ottimi livelli: al di là dei buoni effetti (con alcuni campionamenti vocali semplicemente ilari) gli sviluppatori americani hanno corredato la propria simulazione di un soundtrack non eccessivamente commerciale e che miscela sapientemente rock, rap e hardcore come da consuetudine. Sicuramente in molti storceranno il naso ascoltando alcuni pezzi (Redman e KRS-One, per fare un esempio, non sono facilmente digeribili nel caso non si abbia una passione concreta per l'hip-hop), ma la possibilità di customizzare la track list permette di ovviare al problema con facilità. Nel complesso la selezione di Neversoft appare comunque eccellente e propone nomi di tutto rispetto come i Ramones, Rollins Band, Red Hot Chili Peppers, Xzibit… Notevole.

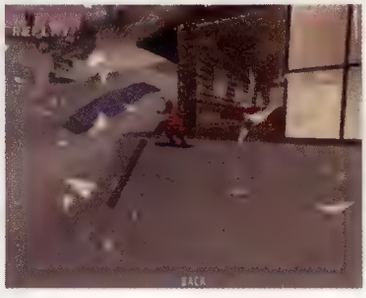
Generalmente passabile anche l'engine messo a punto dai non proprio eccelsi programmatori californiani: il frame rate è buono nella maggior parte dei casi, con qualche fastidioso calo in certe situazioni di gioco. Niente di trascendentale, sia chiaro, ma una maggior attenzione nella realizzazione tecnica avrebbe sicuramente risparmiato all'utenza qualsiasi tipo di rallentamento o scattosità (peraltro è bizzarro notare come questo difetto non si manifesti necessariamente nei livelli dalla maggiore estensione o particolarmente affollati). Idem come sopra per il rilevamento della collisione fra i poligoni. Soprassediamo solo perché l'impegno profuso da Neversoft in questo gioco raggiunge livelli parossistici: la personalizzazione degli skater, l'editor di livelli, le modalità di gioco in multiplayer, i bonus… Esaminare ogni singolo aspetto di **Tony Hawk's Pro Skater 3** è quasi impossibile, tale è la mole di extra inseriti dagli sviluppatori. I personaggi segreti, ad esempio, sono decine e includono skater improbabili come Darth Maul o gli stessi figli di Hawk. Discorso analogo per i filmati: ai video ultra-spettacolari della crew presente nel gioco si affiancano sequenze esilaranti con le cadute dei programmatori americani mentre si cimentano con la tavola o cortometraggi retrò con sequenze vecchie di vent'anni di Caballero e compagni da bambini. Semplicemente folle. E poi c'è l'online. **Tony Hawk's Pro Skater 3** supporta diversi modem USB e adattatori Ethernet (per l'elenco completo e maggiori ragguagli in merito non potete esimervi dal consultare il sito www.planettonyhawk.com/thps3/info/online) e offre un interessante multiplayer fino a quattro giocatori: sebbene **Super Console** non abbia potuto testare questa modalità nella propria redazione, una dimostrazione presso gli uffici Activision è stata più che sufficiente per appurare la facilità di configurazione della connessione Internet e la mancanza di problemi nel gioco online. Certo, una simulazione di skateboard non è forse il titolo che più si presta a sfruttare quest'opzione, ma l'online rimane comunque una delle novità più eclatanti del terzo episodio della saga Neversoft; un episodio ottimo, seppur non particolarmente innovativo. La speranza è che gli sviluppatori americani continuino a lavorare con la medesima convinzione anche nel futuro e riescano ad apportare un buon numero di novità al prossimo capitolo della serie o la monotonia potrebbe decisamente prendere il sopravvento.

voto 8 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION O²** SVILUPPATORE **UEP SYSTEMS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

"Tony Hawk's Pro Skater sulla neve"?
Dispiace dirlo, ma in certi casi le formule retoriche ci azzeccano in pieno...



Le musiche: Alien Ant Farm, Pantera, Orange 9mm, Papa Roach etc. Scelti dallo stesso Palmer.

di paolo**cardillo**

Preparatevi ad aggrovigliare le dita. È arrivato un gioco di snowboard totalmente devoto alla struttura di **Tony Hawk**. Ricoperta sotto una coltre di neve, ma pur sempre quel network di collisioni e acrobazie che era **Tony Hawk**. Al confronto, **Air-Blade** si è rivelata un'esperienza rilassante: inusuale (con l'hoverboard stile ***Ritorno al Futuro 2***), ma decisamente arcade. Ora si torna a fare sul serio. Il brand O² di Activision si avvale dell'acquisizione del nome di Shaun Palmer, il boarder più zamarro che sia mai capitato sul nostro pianeta: il giorno che ci è capitato, è sicuramente atterrato grindando... oppure era su una moto da cross, o sciando su pareti a 90°, perché Shaun Palmer (oggi 33enne) pratica un'infinità di sport estremi e ne esce sempre indenne, per non dire vittorioso nelle competizioni relative. Ma il bello sono i tatuaggi, assolutamente orripilanti, che caricano di ulteriore fascino il personaggio. Il fascino del buzzurro, *of course*. La furba Activision non si è lasciata sfuggire il particolare e uno dei look assegnabili all'energumeno è proprio a torso nudo con i suoi bei graffiti impressi sull'epidermide. Sull'addome c'è scritto "Palmer". Abbiamo detto tutto.

Dicevamo della struttura di gioco alla **Tony Hawk**: fa impressione la totale adesione al metodo di controllo del gioco sviluppato da Neversoft: stesso problema dell'equilibrio nelle grindate, stesso metodo di esecuzione dei manual, stesse cose da fare quando si tratta di performare una handstand. La sfacciataggine arriva direttamente dal Giappone ad opera di UEP Systems (autori della saga di **Cool Boarders** e in particolare di **Code Alien** - uscito solo nel Sol Levante - da cui è tratto il motore del gioco) ed è patrocinata, guarda caso, proprio dalla softco di Tony. Fatto sta che la furbata è stata applicata a una serie di scenari che però non hanno nulla da invidiare alle ambientazioni "di ringhiera" della saga di **TH**. L'elemento esplorativo sembra ancora più spiccato rispetto al solito: i livelli hanno dimensioni notevoli, e soprattutto nascondono tutta una serie di oggetti che possono essere scovati solo scatenando l'inventiva nella concatenazione delle combo. Ciò che deve succedere in un moderno gioco basato sui tricks. L'abilità manuale può dare grandi soddisfazioni, ma se il suo uso non è titillato da uno scopo, alla fine può risultare a sé stante e scemare in una pallosa routine. Non succede sicuramente in **Shaun Palmer**: gli scenari sono stati concepiti per mantenere drizzate le antenne del giocatore, l'occhio deve essere vigile per cogliere ogni deviazione e scorciatoia che potrebbe portare a quell'elemento del paesaggio da sottoporre al "trattamento" (grindata, distruzione o inglobamento). Gli scenari del gioco sono ampie maglie di tratti ringhierabili che vi portano di sopra, di sotto, a destra e a sinistra, stimolando sempre la ricerca della slidata e contemporaneamente del "numero" per accumulare punti. Anche quest'ultimo è infatti uno degli scopi di ogni livello. Lungo il tragitto potreste incontrare una motoslitta, una fermata della seggiovia e addirittura una motoslitta che vi riporta indietro nel caso vi foste persi qualcosa. Questo testimonia non solo che si tratta di un gioco di snowboard (avete mai visto uno snowboarder "tornare indietro"?), ma anche che è stato volutamente concepito con in mente un'ampia estensione

Il multiplayer denominato Push Mode: più potenti sono i vostri tricks, più la porzione di split-screen dell'avversario si restringe. Divertente, anche se già visto.

per ogni scenario. Ma entriamo nel dettaglio: all'inizio del gioco dovrete scegliere tra dieci boarder realmente esistenti (Ross Powers, Shaun White, Drew Nielsen, Leslee Olson, Jimmy Holopoff, Ingemar Backman, Markus Herme, Tommy Czeschin, Tara Dakides, più Palmer), sponsorizzati da marche anch'esse realmente esistenti sia per l'abbigliamento (tra queste la casa dello stesso Palmer) che per le tavole. Ognuno si distingue dall'altro per la diversa "pesantezza" di cinque parametri: ollie (il semplice salto), rotazione, velocità, atterraggio, equilibrio. Nel corso del gioco sarà possibile potenziare queste voci portando a termine alcuni task che vengono assegnate all'inizio di ciascun livello. Tutto viene sbloccato a seconda della quantità di compiti che si riescono ad assolvere: questi sono sempre sovrabbondanti rispetto alla quantità richiesta per sbloccare vari elementi del gioco ma, col progredire della partita, il divario si assottiglia. Per cui, potete scegliere tra i task da conseguire, ma progredendo avrete sempre meno libertà. Gli scopi per ogni livello possono riguardare il punteggio (arrivare a un certo tetto oppure arrivare a un altro tetto entro un tempo limite), elementi del paesaggio da grindare/distruggere, vari articoli da collezionare (i simboli di alcune marche), acrobazie da eseguire di fronte ai fotografi appostati lungo le piste e altre amenità, tipo sorvolare i ricconi nei loro chalet e fargli vedere la parte sottostante della tavola. In primis, naturalmente, sono da sbloccare gli scenari. All'inizio ce n'è addirittura solo uno (Donner Ski Ranch), ma ce ne sono altri sette che vi aspettano (Kirkwood, Heavenly, Aspen, Squaw Valley, Snowbird, Mount Hood e Gotcha Glacier). Poi, liberabili dalla schiavitù di default, ci saranno abbigliamento e tavole extra.

Il gioco tecnicamente non è mostruoso, come avevamo già avuto modo di anticipare qualche numero fa. La grafica non è granché dettagliata anche se non si può dire che lesini in elementi tipici, riproducendo tutto sommato bene l'atmosfera montana: dai distributori di caffè bollente agli chalet, dalle funivie ai gatti delle nevi... c'è quello che ci deve essere. Carino l'effetto del vento che fa agitare freneticamente capelli e giubbotti dei boarder, anche se già visto in altre produzioni simili. Chiara comunque la presenza di draw-in all'orizzonte, molto palese se raggiungete quote un minimo elevate, a testimonianza delle doti tecniche non eccezionali da parte degli sviluppatori.

Nel complesso ci troviamo di fronte a un titolo più che sufficiente: gli scenari sono ben concepiti e, come già detto, l'intrico di "binari" e spigoli sembra fatto apposta per invogliare il giocatore a innescare le concatenazioni più assurde (d'altronde l'accumulo di punti è uno degli obiettivi) scovando al contempo gli sbocchi verso qualcosa che sia coinvolto negli obiettivi da raggiungere in quel dato livello. Insomma, l'esaltazione delle acrobazie più il colpo d'occhio esplorativo a velocità sostenuta. In **AirBlade**, tanto per citare uno dei boarding games più recenti, ci si fermava spesso per visionare il circondario. In **Shaun Palmer** lo si fa eseguendo una combo in volo. Traduzione: è tutto molto più organico e divertente. Bisogna anche ammettere però che **SPPS** non è paurosamente attraente: la grafica non ha dettagli ipnotizzanti (in questo **AirBlade** era decisamente meglio) e presenta fenomeni di pop-up. Per cui non possiamo dire di trovarci di fronte al nuovo messia dello snowboard videoludico, ma di fronte a un prodotto valido (e per professionisti) sicuramente sì.

voto 7 su 10

Millenium

Nuovo | Rispondi | Rispondi a tutti | Inoltra | Aggiungi contatto | Elimina | Contatti | Cerca | Invia e ricevi | Preferenze

Posta in arrivo

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435
Fax 055 6581662
www.millenium-italia.it
milleniumsas@libero.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO RIVENDITORI

ULTIME NOVITÀ PC
PC CD

CHIAMACI PER OFFERTE
E NEWS DVD DVD

playstation2
europea
lire 599.000

PS one™ giochi in offerta pal/jap/usa a partire da lire 29.000

3x2 su tutti i titoli
DREAMCAST
Dreamcast.

2x1 su tutti i titoli
NINTENDO 64
NINTENDO64

SCONTO DEL 10% SUI TITOLI PRENOTATI IN ANTICIPO SULLA DATA DI USCITA

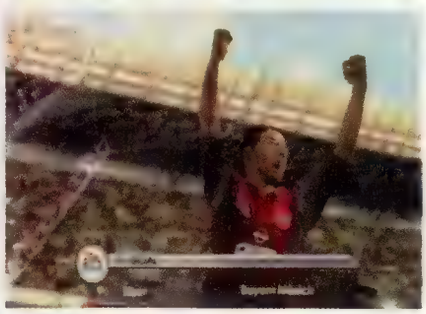
DISPONIBILE IL NUOVO
NINTENDO GAMECUBE
IMPORT

ed inoltre...
MODELLINI IN RESINA
GADGET E CARTE DI MAGIC
POKEMON
DRAGON BALL

FORMATO **PSONE/PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM/1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

FIFA Football 2002

Un titolo leggermente diverso dal solito, una meccanica di gioco parzialmente modificata e uno smisurato set di statistiche aggiornate alla stagione calcistica in corso: basteranno queste credenziali per far trionfare l'ennesimo **FIFA**?



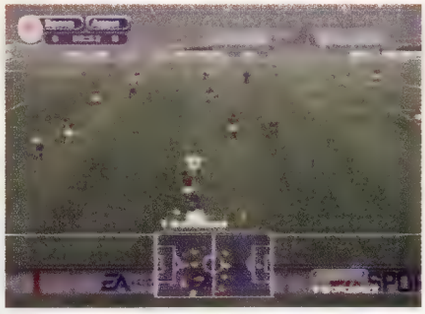
La differenza tra le sequenze dei festeggiamenti su PS2 e PSone è evidente non solo dal punto di vista tecnico, ma anche da quello della regia.

di erikpede

Puntuale come la rata di novembre della dichiarazione dei redditi, l'arrivo del freddo più pungente e infame, l'aumento dei prezzi al consumo e l'emorragia di contanti causata dalle spese preventive per il Natale, anche quest'anno **FIFA** è giunto nei negozi italiani. Il fatto che per molti giocatori la simulazione calcistica di Electronic Arts risulti [illegible]iente più o meno come i soggetti del paragone multiplo eseguito in apertura di recensione, d'altra parte, non sembra in grado di arrestare l'intrepida softco statunitense, che può contare su una vasta cerchia di estimatori più che disposti a seguire la serie anno dopo anno, passando di riedizione in riedizione. A voler essere onesti fino in fondo, in effetti, l'invincibile avversione nutrita da parecchi appassionati del calcio su console nei confronti di **FIFA** ha ormai assunto in diversi casi la forma dello snobismo puro, dato che sono innegabili i progressi compiuti dalla serie prodotta da EA nel corso degli ultimi anni. Che i progressi in questione, poi, non siano ancora sufficienti ad avvicinare **FIFA** alle simulazioni Konami non lo nega nessuno (o quasi), ma questo è un altro discorso...

Veniamo comunque a **FIFA Football 2002**, che approda su PSone e PS2 con il solito impressionante carico di giocatori riprodotti su licenza, nazionali e squadre di club reali, campionati e tornei di ogni tipo (alcuni dei quali vanno sbloccati tramite l'ottenimento di determinati risultati) e opzioni assortite, tra cui figurano come sempre quelle dedicate alle tattiche e alle strategie, e quelle relative alla personalizzazione di atleti e compagini (sezione più ricca e completa che mai nella versione PS2). Niente di particolarmente nuovo sotto il sole, insomma, e infatti non è negli elementi di contorno che **FIFA Football 2002** si differenzia dai suoi (numerosi) predecessori, bensì nella sostanza; il sistema di controllo, nello specifico, è stato in larga parte rivisto e si basa su un nuovo metodo di gestione della palla, assai meno semplicistico rispetto a quelli impiegati in passato (innegabilmente elementari e superficiali, con i loro ben noti e poco credibili automatismi). L'utilizzo di una barra per il caricamento della potenza, introdotto già da qualche tempo per quanto riguarda i tiri in porta, è stato ora esteso ai passaggi e ai cross, che prima venivano eseguiti con una singola pressione degli appositi tasti; una novità che è marginale solo in apparenza, e che consente invece una maggiore libertà nell'indirizzamento della palla verso determinate zone del campo. Ciò introduce finalmente il concetto di "passaggio nello spazio", in contrasto con gli assist "calamitati" dei vecchi **FIFA**, il che assume particolare importanza nella versione PS2, provvista di un completo sistema di valutazione e sfruttamento degli scatti dei compagni in posizione avanzata. Questi ultimi, una volta portatisi in una zona adeguata alla sortita offensiva, iniziano a lampeggiare; sta al giocatore, a questo punto, puntare verso di loro e passare la palla con la giusta forza e velocità, tentando di farla finire nello spazio antistante la linea tratteggiata che indica la traiettoria che l'atleta seguirà durante lo scatto. Inutile dire che un sistema del genere apre un ventaglio di possibilità sinora sconosciute agli appassionati di **FIFA**, tra cui è doveroso menzionare la pianificazione strategica in tempo reale (strettamente dipendente da posizioni e marcature degli uomini in attacco) e il ricorso ragionato ai lanci filtranti. Più semplice e immediato, ma non per questo limitato, il sistema di controllo della versione PSone, orfana pure degli uno-due che sul nerissimo 128bit Sony vanno eseguiti con lo stick analogico di destra.

FIFA Football 2002, però, non è soltanto innovazione (perlomeno nell'ambito della serie) & mutamento. In più di un'occasione, purtroppo, le variazioni introdotte dagli sviluppatori si scontrano con i problemi congeniti del franchise, limitando quello che poteva essere l'impatto dell'intervento di ammodernamento messo in opera da EA. L'intelligenza artificiale dei giocatori, ad esempio, è stata affinata, ma non a sufficienza; ciò vale soprattutto per quanto riguarda i movimenti di gruppo nel reparto difensi-



Le linee gialle, chiaramente visibili sul campo di gioco, indicano le direzioni che gli attaccanti prenderanno nel corso delle incursioni verso la porta avversaria.

*Gli effetti atmosferici, come ad esempio la pioggia ritratta in questa foto, non potevano certo mancare in **FIFA 2002**.*

Gli stadi sono massicci ed imponenti in entrambe le versioni, con l'edizione PSone che non sfigura a dispetto di una certa piattezza delle strutture.

vo, la cui frequente immobilità permette spesso e volentieri agli attaccanti della CPU di saltare allegramente gli ultimi uomini del team del giocatore ed involarsi in direzione della porta. Una volta arrivati nei pressi di quest'ultima, poi, non è che i tiratori trovino una resistenza nettamente superiore a quella opposta dai terzini: gli estremi difensori non sbagliano più una presa su tre, ma i goal presi da posizioni fastidiosamente vicine alla linea di centrocampo e quelli incassati su fiacchi tiri rasoterra "esplosi" dalla tre quarti non sono affatto rari. È un po' troppo facile anche ritrovarsi a dover raccogliere la palla nella propria rete dopo un calcio d'angolo (per qualche strano motivo, non sempre i difensori saltano sulle palle inattive calciate in area), così come sono eccessivamente assidue le esibizioni spettacolari da parte di atleti sconosciuti o universalmente "disprezzati", capacissimi di eludere per tre o quattro volte consecutive altrettanti tackle durissimi e di fermare senza alcuno sforzo autentici virtuosi del pallone lanciati in sciolti dribbling in corsa. I contrasti, inoltre, risentono ancora dell'impostazione tipicamente yankee dei primissimi **FIFA**, con marcantoni alti un metro e 90 che caracollano del tutto privi di controllo per diversi metri ad ogni spinta ricevuta, neanche stessero giocando a football americano. E ancora, in breve: la differenza tra la camminata regolare e lo "scatto fulmineo" non è esattamente abissale, la procedura di cambio manuale dei giocatori è ancora perfezionabile, la risposta ai comandi manca occasionalmente di tempestività e il modello fisico che governa il movimento della palla presta il fianco a qualche critica. Difetti ai quali i sostenitori di **FIFA** sono abituati, s'intende, ma che potrebbero penalizzare la simulazione di EA nel confronto diretto con i titoli Konami...

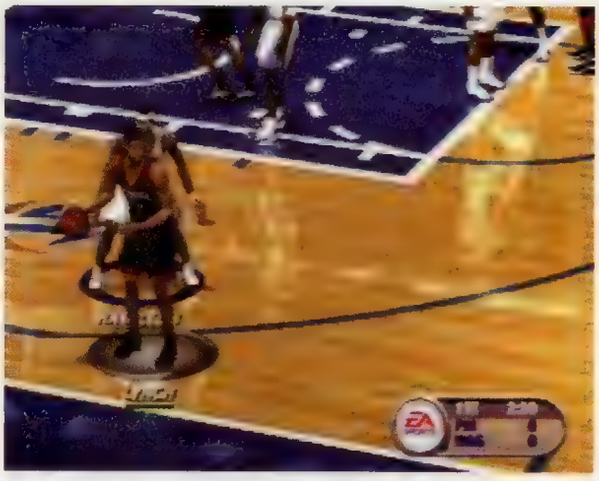
Dal punto di vista tecnico, ovviamente, è praticamente obbligatorio analizzare le due versioni separatamente. Su PlayStation2 sono i poligoni a fare la parte del leone, con stadi imponenti e dettagliati a fare da cornice alle esibizioni atletiche di calciatori modellati con abbondante profusione di superfici. Permane qualche dubbio sui rallentamenti, sulle proporzioni degli uomini in campo e sulle loro animazioni di transizione, ma a far dimenticare queste incertezze bastano i numerosi movimenti eseguibili, la miriade di piccole sequenze accessorie implementate dai grafici, i collaudati algoritmi di illuminazione dinamica, la costante attività del pubblico incollato (nel senso letterale del termine) sugli spalti e la buona prestazione offerta dalle texture. Discreta la fluidità, anche grazie alla scelta di non seguire immediatamente il tragitto della palla in caso di rapida uscita della stessa dall'area visibile, mentre la strada opposta seguita da EA su PSone (palla sempre sullo schermo, anche in caso di rinvio ultrapotente) ha reso più incerta e zoppicante la versione a 32 bit. Il tondeggiante scatolotto bianco, ad ogni modo, si difende bene con un ampio set di texture abbastanza pulite e colorate, una congrua dotazione di grosse arene (invero un po' piatte), una modellazione degli atleti competente e un'ottima varietà nelle animazioni, che peccano però di una certa macchinosità. Valgono per entrambe le versioni le critiche alla somiglianza prossima allo zero tra i calciatori poligonali e quelli veri, le lodi per la colonna sonora (un pezzo dei Gorillaz, una decina di tracce pubblicate sotto l'egida di Ministry of Sound e un paio di brani minori) e le parole di scherno per il commento involontariamente comico della premiata ditta Bulgarelli & Caputi. Nella norma gli effetti sonori e i cori, nella norma pure l'entità del passo in avanti compiuto da Electronic Arts con **FIFA Football 2002**. La volontà di migliorare, in fin dei conti, c'è e si vede, ma si scontra con il lento scaglionamento dei progressi imposto dalla necessità di offrire qualcosa di nuovo in ogni aggiornamento annuale. Di strada da fare, a ben vedere, ce n'è ancora parecchia...

voto 6 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

NBA Live 2002

Dopo il disastroso esordio su PlayStation"2, la celebre serie di simulazioni cestistiche di EA Sports prova a rilanciarsi con forza... senza riuscirci.



Come da tradizione EA Sports, il dettaglio nei modelli dei cestisti è lodevole, così come la quantità di animazioni presenti nel gioco.

King Michael Jordan è tornato... anche nella sua trasposizione digtale.

Gli ultimi capitoli di **NBA Live** hanno deluso le aspettative di molti appassionati di questo sport, rivelandosi meri update del gioco originale. Sul versante console - dopo alcune discrete apparizioni su PSone - la serie di EA Sports ha fatto il proprio esordio sul monolito nero circa un anno fa, con risultati non proprio incoraggianti a causa di gravi problemi di giocabilità e frame rate. La casa americana prova ora a riconquistare credibilità fra gli appassionati con un gioco rifinito sotto molti punti di vista.

NBA Live 2002 si presenta come un titolo più "professionale" del precedente, un prodotto curato per quanto riguarda tutti gli aspetti di contorno al gioco vero e proprio. Il titolo in questione include, infatti, tutti i roster aggiornati e corredati di statistiche dettagliate, la riproduzione fedele dei volti di moltissimi giocatori (tra cui campioni come Jordan ed Iverson) e degli stadi più importanti della lega professionistica americana. Le opzioni di gioco rientrano negli standard della serie, gestite da un menu system tanto complesso quanto esauriente. Le modalità presenti consentono di affrontare una gara singola di esibizione o partecipare a campionati completi di Regular Season o limitati ai soli Playoff. E' inoltre possibile cimentarsi in una sfida "One on One", ovvero una partita ad un solo canestro fra due soli giocatori. Utili sessioni di allenamento permettono inoltre di migliorare il proprio livello di gioco.

Dopo aver selezionato le opzioni di base è possibile iniziare la partita vera e propria, a patto di sopportare una serie di snervanti caricamenti, e ammirare gli atleti durante il riscaldamento pre-gara nonché l'ingresso sul campo di gioco, come al solito molto spettacolare. Dopo poche battute si nota con chiarezza il discreto dettaglio poligonale dei giocatori, corredato da una buona mobilità facciale. Le animazioni, realizzate quasi interamente con la tecnica del motion capture, sono discrete se estrapolate dal contesto. La loro implementazione nel gioco si rivela infatti a dir poco aberrante: i cestisti passano da un movimento all'altro senza la dovuta fluidità ed un effetto "pattinamento" è spesso causa di pose o movenze poco plausibili. Il problema più grave di **NBA Live 2002,** che ne compromette irrimediabilmente la giocabilità, è ancora una volta il frame rate: ogni singola azione di gioco è impoverita da un'estrema scattosità, ricca delle pause occasionali tipiche dei prodotti EA Sports. In questo caso non si tratta solo di scatti legati ad un frame rate traballante, ma di vere e proprie "pause di riflessione" nell'ambito di un ritmo di aggiornamento video a dir poco inaccettabile. E non si tratta di una questione puramente cosmetica. Ogni azione diventa caotica e difficile da gestire, ed è quasi impossibile impostare una difesa efficace senza rischiare un forte mal di testa. L'aggiornamento video è accettabile solo nelle rare scene d'intermezzo, in cui i giocatori protestano o si complimentano per un canestro realizzato. E' troppo semplice pensare che, data la palese incapacità del team di sviluppo, sarebbe bastato ridurre drasticamente il livello di poligoni a video per riportare tutto alla normalità. Ma così non è, purtroppo. Per rendersi conto di ciò è sufficiente iniziare una sessione di pratica. Lo scenario è il seguente: un giocatore, un pallone e un campetto di periferia. In questo caso il frame rate, pur sfiorando i 60 quadri al secondo, risulta falcidiato da macroscopici scatti e pause ricorrenti.

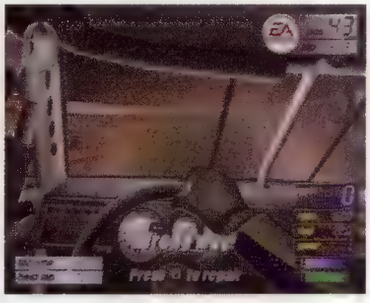
NBA Live 2002 si rivela ancora una volta un titolo largamente incompleto. La strada da percorrere è ancora molto lunga, e per EA Sports non sarà facile ovviare ai gravi problemi di cui sopra. In conclusione, abbiamo per le mani un titolo rifinito soltanto negli aspetti secondari di gioco, e caratterizzato da un divertimento molto limitato. E ciò non è dovuto soltanto ad evidenti problemi di carattere tecnico. **Super Console** consiglia quindi agli appassionati di basket di attendere tempi migliori, ed ai giocatori casuali di valutare con grande attenzione l'acquisto del prodotto EA Sports.

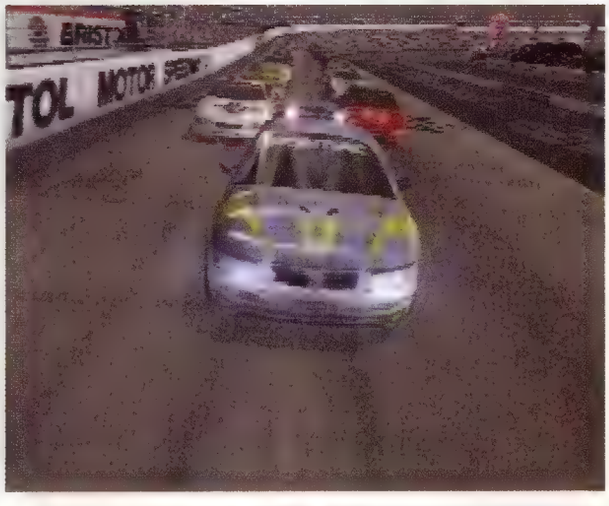
voto 5 su 10

di adrianoavecone

NASCAR Thunder 2002

Dopo i non certo strabilianti risultati ottenuti finora su PlayStation2, EA Sports ci riprova con un racing game che tenta di coniugare simulazione e frenesia arcade. Quante volte abbiamo sentito un'affermazione del genere?





NASCAR Thunder 2002 è un racing game dedicato alla serie di corse americane tanto popolare oltreoceano quanto sconosciuta da noi. Parliamo di gare appassionanti, trasmesse in Europa da alcune emittenti satellitari, basate su auto tratte dalla produzione di serie, ma estremamente potenziate. Una sorta di Super Turismo ambientato in circuiti di gusto yankee come i velocissimi e micidiali ovali: fortunatamente sono presenti anche un paio di circuiti atipici, che rendono un po' meno monotona l'offerta del titolo EA Sports. Per la gioia dei fan, **NASCAR Thunder 2002** include una gran quantità di piloti reali con le rispettive auto da gara, decorate con i decals originali. E'altresì possibile creare da zero una propria vettura, personalizzandone fattori estetici come colore e decorazioni. L'auto così creata potrà essere utilizzata nelle modalità Career e Season, in cui sarà possibile iniziare a gareggiare solo dopo aver dato i natali ad un pilota. Le altre modalità sono abbastanza classiche, e consistono nella possibilità di disputare una gara in singolo o in multiplayer fino a quattro giocatori.

A differenza di ciò che avviene di solito in titoli del genere, **NASCAR Thunder 2002** non consente settaggi di gioco particolarmente avanzati. Per quanto riguarda il fattore cosmetico, il titolo EA Sports si mantiene su un livello più che dignitoso. Le auto si rivelano di sufficiente fattura, anche se caratterizzate da un numero non elevato di poligoni. In generale, i circuiti risultano abbastanza dettagliati e simili alle controparti reali, se si esclude qualche tracciato realizzato in maniera discutibile. Il problema principale del racing game EA è la gestione del frame rate, fattore quantomai critico per le simulazioni automobilistiche. L'aggiornamento dell'immagine si assesta mediamente poco al di sotto dei 30 frame al secondo, assolutamente non costanti. Il problema principale consiste in una serie di continui "scattini" e piccole pause nell'aggiornamento video (tristemente celebri nel panorama PC) che spezzano il ritmo di gioco rendendo frustrante l'esperienza ludica. Partecipando, per esempio, ad una gara notturna nel bel circuito di Bristol sarà possibile sperimentare come potrebbe essere una gara automobilistica durante un terremoto di media entità. Scegliendo una visuale interna tale problema si rivela ancora più fastidioso. A differenza di ciò che avviene durante la gara, nei replay è possibile riscontrare un frame rate più che accettabile, caratterizzato da una minore incidenza degli scatti occasionali. La causa di tutto ciò risiede probabilmente in un sovraccarico della CPU di Playstation2, dovuto alla gestione dei parametri simulativi durante la gara. Si tratta di un evidente esempio di cattiva programmazione e di mancato sfruttamento dell'architettura parallela della console. Inoltre, l'adozione di una modalità video interlacciata (assolutamente inutile poiché il frame rate non supera mai i 30 fps) produce una sensazione di fastidio e di stanchezza per gli occhi. Anche per quanto riguarda il sonoro siamo su livelli assolutamente medi. Da segnalare infine la pessima gestione dei caricamenti (da sempre tallone d'Achille di EA Sports), caratterizzati da una lentezza a tratti snervante.

Sul versante della giocabilità **NASCAR Thunder 2002** non si discosta particolarmente dai suoi predecessori, offrendo un divertimento piuttosto blando, condito da una generale sensazione di scarsa soddisfazione. Il controllo della vettura si rivela abbastanza semplicistico ed approssimativo sia nella modalità arcade che in quella simulativa. Se si aggiunge un'intelligenza artificiale meno che mediocre, la monotonia dei circa venti circuiti ed un frame rate incostante e traballante, non è difficile rendersi conto delle sensazioni che il racing game statunitense possa offrire al giocatore. In sintesi, nell'era "post **Gran Turismo 3 A-Spec**" non c'è posto per titoli del genere…

voto 6 su 10

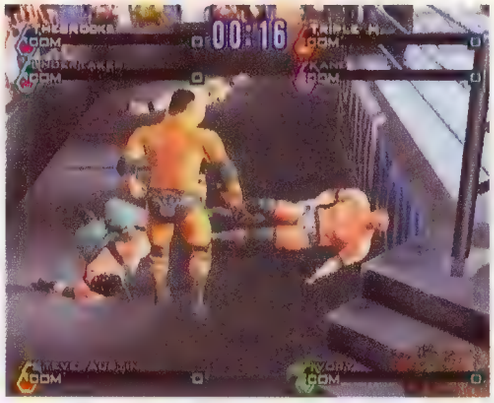
Il numero di vetture mostrate a video contemporaneamente è senz'altro notevole. Peccato che non si possa dire lo stesso del frame rate.

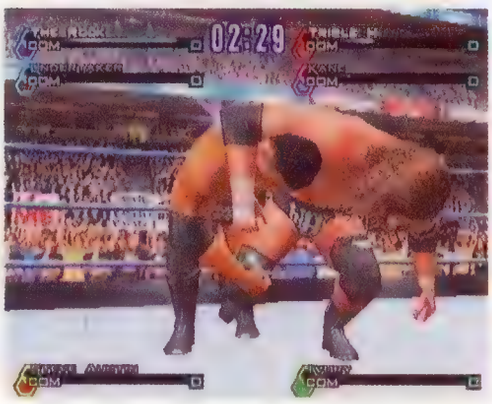
di adrianoavecone

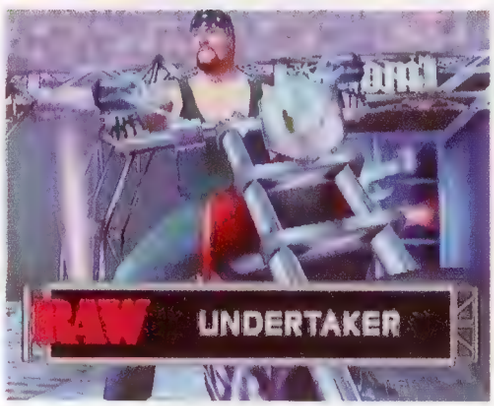
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **YUKE'S** GENERE **SPORTIVO/PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4 MULTITAP**

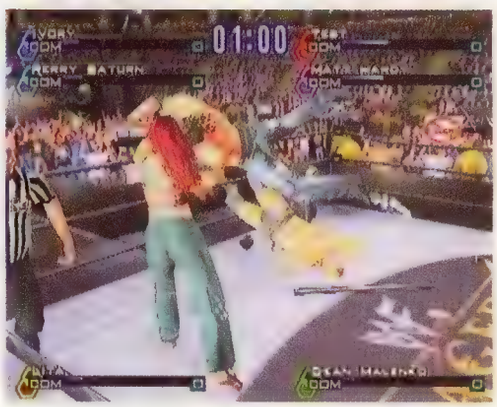
WWF SmackDown! Just Bring It

The Rock dice: "Ecco il primo gioco di wrestling su PS2!"





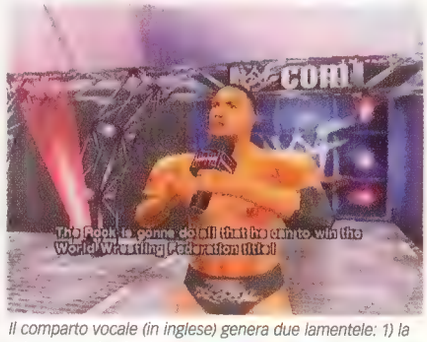




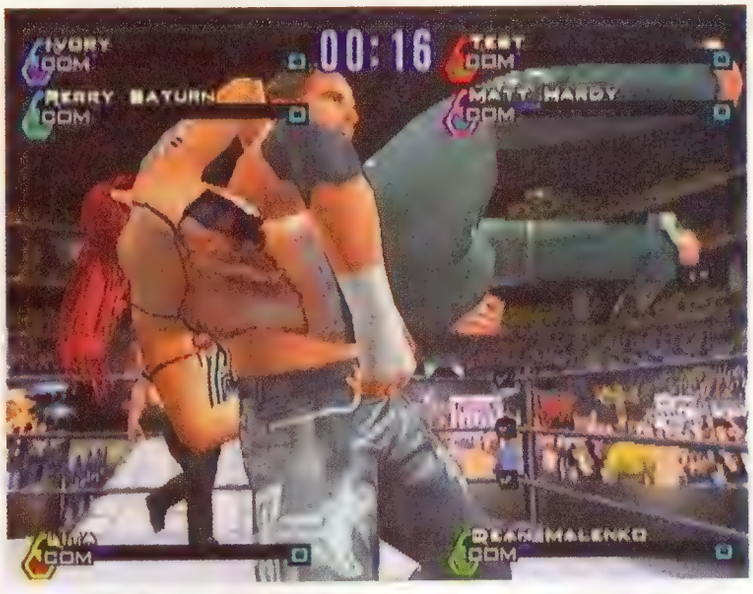
di paolocardillo

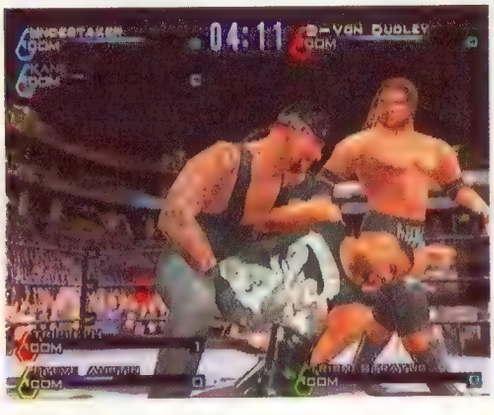
THQ sarebbe una compagnia abbastanza anonima se un giorno non gli fosse venuta l'illuminazione di fare una telefonata a Yuke's e ingaggiare il team per foraggiare l'affamato popolo americano di un nuovo gioco marchiato WWF, convertendo l'ottima serie di **Toukon Retsuden** che ha reso famosi i succitati sviluppatori del Sol Levante. Si trattava in effetti della più popolare saga di mazzate-su-un-ring che i nipponici avessero visto, con una certa attenzione alla riproduzione delle movenze e del look dei beniamini del wrestling giapponese. Se prima si era trattato di affidare a sviluppatori occidentali l'opera di "localizzazione", da qualche capitolo a questa parte sono gli stessi Yuke's a ergersi a sviluppatori cosmopoliti e plasmare versione americana e nipponica. Il successo comunque, qualunque fossero il team di sviluppo, ha sempre baciato questa saga, e anche se in Europa non ha la stessa risonanza, nessuno può dire di essere insensibile allo spettacoloso senso di finzione che emana da ogni incontro della WWF. Nel nostro caso, ci troviamo di fronte all'esordio sulla nuova ammiraglia Sony e l'ultimo sotto-franchise da perpetuare era **WWF Smackdown**, che aveva già griffato due ottimi capitoli della saga su PlayStation/PSone.

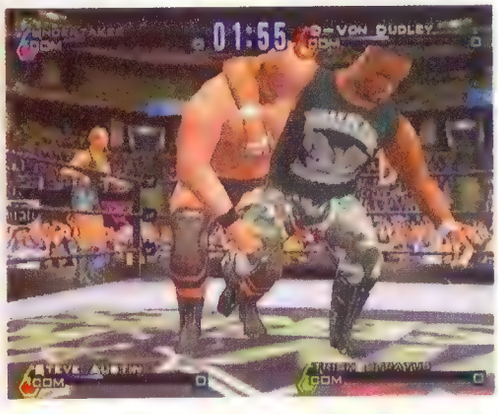
Essendo il wrestling americano all'insegna della finzione, la spettacolarizzazione delle personalità dei protagonisti è sempre in primo piano, per cui i fronzoli sono amatissimi dai fan del genere. L'entrata in scena di ogni lottatore ha la sua liturgia, comprensiva di colonna sonora, frasi rituali e modo di arringare la folla appena saliti sul ring. Il look, ovviamente, è importantissimo, tanto da spingere gente come Undertaker a fare il suo ingresso nell'arena in sella a una moto. Non parliamo poi del vestiario, una vera e propria passerella di tamarrologia applicata. THQ e Yuke's non potevano certo rinunciare al richiestissimo "contorno", né tantomeno alla riproduzione dettagliata di ogni singolo lottatore, altrimenti negli USA avrebbero dovuto riscrivere la Costituzione. Il risultato ciondola tra aspetti negativi e positivi. L'impegno nel riprodurre gli "ingressi" è stato sicuramente maestoso. L'entrata in scena di Undertaker, per riprendere l'esempio di prima, è effettivamente a bordo di una moto: il malato di mente scarrozza fino al ring, scende dal mezzo ed eccita la folla una volta sul palco. Gli altri gladiatori non degenerano nella motorizzazione, ma le gestualità sono sufficientemente demenziali e soprattutto sono perfettamente aderenti alla mimica della cosa reale. I volti sono eccezionali: mixando cesellatura e scannerizzazione dei connotati (un po' come in **TIF 2002**), gli Yuke's hanno creato delle sculture facciali assolutamente identiche ai volti reali. The Rock inarca addirittura il sopracciglio alla sua maniera! A questo proposito bisogna dire che il trattamento riservato alle capigliature lascia invece un po' perplessi: Steve "Stone Cold" Austin deve essere ancor più contento della sua pelata, visto come hanno lavorato sulle acconciature. Saprete che molti wrestler prediligono uno zabarrissimo capello lungo modello Tarzan. Bene, in **Just Bring It** le chiome fluenti somigliano molto più a una germinazione spontanea di alghe sulla crapa dei poveri wrestler: si muovono, ma si muovono poco, e la bidimensionalità e le texture sfocate non alimentano certo un senso di realismo come quello delle capigliature di **Final Fantasy X**. Proprio le texture rappresentano uno dei punti deboli del gioco: sono sempre caratterizzate da una certa sfocatura, e questo non rende il titolo THQ il passo in avanti che ci aspettavamo nella transizione da PSone a PS2. Non si può però negare che le animazioni dei vari energumeni siano fluide e sopperiscano in varie circostanze alle carenze tecniche, rendendo più solido e appetibile il gioco. Il pubblico è ancora bidimensionale, sventola ancora i cartelloni e addirittura "si apre" se la rissa tra due lottatori sconfina sugli spalti, una simpatica novità tra i fronzoli della saga. Certo, anche qui non si intravedono progressi dal punto di vista tecnico. L'impianto di gioco si è mantenuto praticamente identico a quello dei



Il comparto vocale (in inglese) genera due lamentele: 1) la telecronaca è infarcita di banalità e per niente interattiva, 2) i wrestler non sono doppiati nei loro annunci durante gli ingressi e nello story mode, lasciando campo libero a un poco spettacolare testo sovrimpresso…





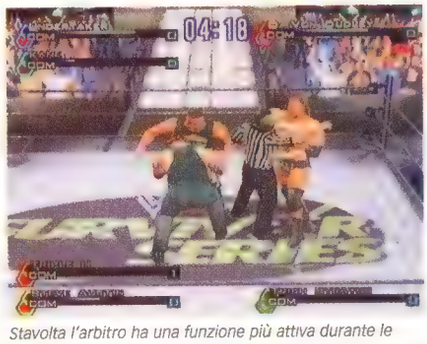


precedenti capitoli. Per quel che riguarda le prese, è la solita questione di tempismo e calcolo della distanza giusta da cui effettuarle. Poi bisogna premere il tasto ◉ e giusto una direzione col pad. Per uscire dall'abbraccio dell'avversario (tasto ■), il tempismo è ancora in primo piano, regole in vigore da secoli nei videogiochi di wrestling. Col tasto ✕ si sferra un attacco, mentre con ▲ si innesca la rincorsa rimbalzando tra le corde del ring, uno sprint che può dar vita a un tipico attacco in corsa, ancora più doloroso. Ovviamente si possono esibire delle Counter, cioè le contromosse che vanificano un'iniziativa avversaria: potreste finire per sfilare sotto le gambe dell'avversario che sta cercando di assaltarvi o addirittura sorvolarlo in corsa. Insomma, è così che si scongiurano i pericoli in **JBI**, proprio come la tradizione insegna.

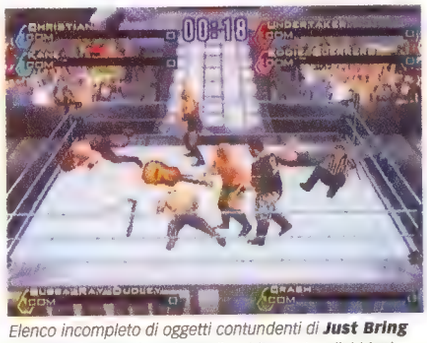
Che questo titolo sia orientato verso la quantità e poco verso la qualità è confermato dal reparto opzioni. In questo caso, più che di quantità, dovremmo parlare di scorte per l'inverno: il novero di modalità è qualcosa di stupefacente. È praticamente la summa di tutte le esperienze accumulate in anni di giochi di wrestling. Vorremmo ancora una volta soffermarci prima sugli aspetti di contorno: lo story mode e l'editor (di mosse e provocazioni). Nel primo caso, si tratta di un esperimento provato nei due capitoli precedenti, ma che aveva sortito poca ammirazione nel fandom e nella critica. Più che altro, sembrava un lunghissimo season mode, ovvero una sorta di prova di resistenza per arrivare a sbloccare gli elementi segreti del gioco. Ora invece è molto più snello: intanto, si può fregiare a ragione delle qualifica di story mode, visto che ci sono siparietti e addirittura sezioni in cui si esplora il paesaggio (in genere il backstage e i dintorni delle arene) alla ricerca di vari personaggi con cui colloquiare. Si tratta spesso di andare alla ricerca di un partner per un tag match, ma si può finire per combattere anche da soli: la prossima piega dello scenario dipende dalle frasi che si scelgono.

Comunque non è nulla di particolarmente complicato (le frasi sono due) e alla fine si può concorrere per uno tra gli svariati titoli coperti dal gioco. Tutto si può concludere nel giro di quattro match, sbloccando così rapidamente le card segrete che rappresentano gli elementi non immediatamente selezionabili del gioco. Pensate che uno dei wrestler segreti è quell'animale di Fred Durst, leader dei Limp Bizkit: d'altronde, la sua *Rollin'* è uno dei motivi licenziati per il gioco. Nulla di sconvolgente comunque questo story mode (troppo ridondante), ma almeno non dovete fare delle maratone per liberare le card, che sono più di una ventina. Arriviamo all'editor: il genoma di mosse/provocazioni e tratti somatici intercambiabili è uno dei più riforniti mai visti. Ci sono migliaia di iniziative offensive/provocatorie, da applicare a un tizio che può sfoggiare alcune tra migliaia di combinazioni cosmetiche/vestiarie. Le mosse possono essere addirittura ristudiate nell'apposita sezione che inanella i 15 frame consentiti. Praticamente uno degli editor più impressionanti mai concepiti in un gioco sportivo. Le restanti modalità sono una collezione di scontri titanici di una varietà paurosa. Abbiamo match nelle gabbie, Survival (8 sul ring e nessun rallentamento), Royal Rumble, TLC (tables, ladders, chairs. Tavoli, scale, sedie: quello che potrete usare come arma in questa specialità) e un'altra decina di modalità. Il panorama è veramente onnicomprensivo. Il che, oltre che donare un po' più di spessore al gioco, rafforza l'idea che ci siamo fatti di un titolo che non potrà che fare la felicità degli appassionati, ma non ha abbastanza verve programmatoria da produrre il salto di qualità che sinceramente ci aspettavamo da una delle più idolatrate saghe di wrestling di tutti i tempi al suo esordio su PS2. Se amate questo genere, non potrete esitare, anche se prima o poi sentirete la retina esclamare: pensavo meglio…

voto 7 su 10



Stavolta l'arbitro ha una funzione più attiva durante le infrazioni. Eccolo mentre "sventa" un tag irregolare…

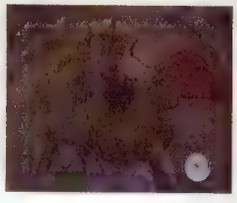


*Elenco incompleto di oggetti contundenti di **Just Bring It**: piante, estintori, scale, sedie, chitarre, tavoli, bidoni, lattine. E nemmeno una goccia di sangue!*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CRYSTAL DYNAMICS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Soul Reaver 2

Week-end con il morto, er...

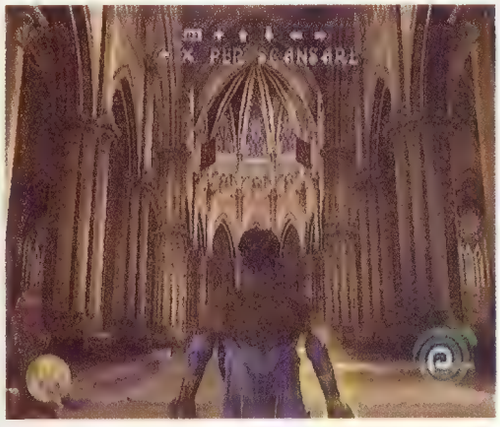


La procedura di impalamento segue il solito protocollo: penetrazione, rilascio, recupero dell'arma e acquisizione dell'anima del deceduto. Laboriosa, ma l'atmosfera della saga incredibilmente riesce a far dimenticare le centinaia di volte in cui la si ripete...

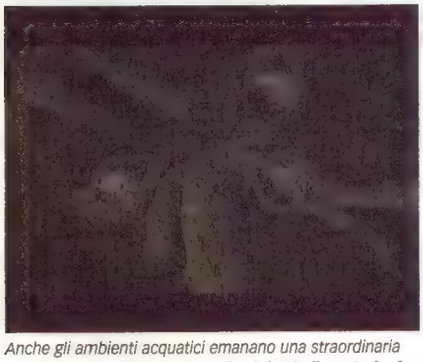
di paolocardillo

Ogni tanto capita che qualcuno allestisca uno scenario talmente avvolgente e con personaggi così ricchi di spessore da far addirittura dimenticare alcuni aspetti strutturali di un gioco. Con il primo **Soul Reaver** su PSone, Crystal Dynamics e Eidos c'erano riuscite presentandoci la tormentata esistenza del vampiro "involontario" Raziel, lacerato dalla consapevolezza di una condizione miserevole, lui che una volta era umano. C'era solo un problema: forse per la fretta di far uscire il gioco sul mercato, molte delle domande che riguardavano il controverso passato di Raziel erano rimaste senza risposta, e **Soul Reaver 2** nasce anche con questa funzione riparatrice. Il primo titolo (per chi non lo sapesse, uno spin-off dell'RPG **Blood Omen**) accoglieva il rancoroso Raziel in un habitat più che idoneo: oscuro, pieno di presenze eteree, con continue tiritere sul dolore, la vendetta, il sangue, insomma tutto ciò che deve piagare la vita di un essere con i canini un po' troppo sviluppati. E tutto allestito con un'abilità programmatoria che per l'epoca (1998) era l'ultimo grido.

SR2 si presenta con gli stessi intenti, mettendosi così in diretta competizione col mortifero **Devil May Cry**, foriero di atmosfere necrotiche mica da ridere. Basta dire che il protagonista si chiama Dante... I due impianti di gioco però sono abbastanza diversi, come avremo modo di approfondire. Le carte che giocano gli sviluppatori sono le stesse del primo capitolo: atmosfera da tagliare col coltello, grazie a una storia superelaborata, illustrata in una pletora di cut-scene, qualità tecnica tanto elevata da incantare il giocatore sia nel gioco che negli intermezzi stessi. Non c'è dubbio che molti di questi obbiettivi siano stati raggiunti: avete presente tutte le volte che ci lamentiamo delle texture sfocate? L'adozione dell'alta risoluzione in **Soul Reaver 2** tinteggia le facce dei poligoni di figure senza la minima sbavatura. Basta già questo particolare a rendere lo scenario immersivo. Si raggiunge il livello di ipnosi se poi ci si sofferma sui soggetti raffigurati: epiche battaglie tra eserciti di crociati e vampiri, con particolari raccapriccianti (beh, il cuore di un vampiro deve essere bersagliato, sennò siamo al punto di partenza) con lo stile "minimalista" delle raffigurazioni medievali. E proprio per questo ancora più appropriato ed efficace. Ma anche i particolari non pittorici sono senza macchia: il dettagliato rosone di una cattedrale, le pareti rocciose subacquee tempestate di fossili, le irregolarità di varie superfici sono sempre di prim'ordine. Non si può dire che **Soul Reaver 2** sfrutti gli stessi effetti grafici di **Devil May Cry**, ma la pulizia e l'impegno sono stati un buon viatico per creare un'atmosfera avvolgente. Si parlava degli intermezzi: è facile perdersi nella storia di tradimenti e viaggi temporali del gioco. Anche il tono dei dialoghi a volte è esageratamente aulico, tanto da degenerare nella filosofia spicciola. Ma tutto contribuisce a creare l'idea di una storia dei vampiri epica e tormentata, in cui pentimento e risolutezza sembrano la stessa cosa. Qualche accenno: intanto, in **Soul Reaver 2**, l'emaciato Raziel torna indietro nel tempo per ottenere le risposte che non gli erano state fornite nel primo capitolo, in special modo da Kain, il responsabile della sua condizione. Dai dialoghi delle cut-scene si evince che Ariel, la Guardiana dei Pilastri di Nosgoth (il reame in cui si svolgono le vicende della saga) è stata assassinata da una legione di succhiasangue. Appena il suo amato Nupraptor lo scopre impazzisce, contagiando gli altri guardiani. A Kain, guardiano anch'egli, sembra il pretesto giusto per trucidare i colleghi. Per fermare l'ondata di pazzia ci vorrebbe il suo estremo sacrificio, ma Kain rinuncia diventando a tutti gli effetti un vampiro. Il suo atto di vigliaccheria viene scaricato (a livello anche fisico) in qualche modo su Raziel, che così si trasforma in un essere aberrante, una sorta di esperimento incompiuto di ibridazione tra un uomo e un vampiro. Quello che avete appena letto è solo uno dei tanti tasselli della trama di **SR2**, che dovrete più volte rileggere (nell'apposita sezione che riporta i dialoghi degli intermezzi. Un'ottima idea) per ritrovare il filo di un intreccio veramente contorto, ma, come già detto, adatto alla bizzarra personalità di un vampiro. La grafica in tempo reale delle cut-scene beneficia tra l'altro di una mimica facciale evoluta: i personaggi muovono le sopracciglia e scandiscono sillabe con diversi movimenti delle labbra (anche se il doppiaggio italiano è purtroppo fuori



Soul Reaver 2 *dura anche meno del predecessore (2-3 ore in meno) ma la struttura più organica e i dettagli rivelati sono più soddisfacenti.*



*Anche gli ambienti acquatici emanano una straordinaria atmosfera. Il motion blur in profondità e l'effetto-**Splash-down** in superficie sono realizzati ottimamente.*

sincrono), risultando così di un'espressività molto complessa. In poche parole, uno dei motivi per cui si va avanti in **SR2** è per trovare negli intermezzi qualche sbocco alla disperata esistenza di Raziel. Chi gioca non vede l'ora di apprendere un nuovo particolare che giustifichi la condizione contraddittoria del protagonista e gustarsi un nuovo atmosferico scenario. È tutto sotteso a questo scopo, tanto che gli sviluppatori sembrano aver rinunciato volontariamente ai fronzoli che giovano al fattore rigiocabilità: collezione di oggetti secondari, strade alternative, segreti, in **SR2** praticamente non ce n'è nemmeno l'ombra. In compenso, il DVD è ricco di extra sulla programmazione del gioco, sul doppiaggio, su elementi tagliati, proprio come se si trattasse di un film.

Non si può comunque dire che questo titolo, rispetto al primo capitolo, non abbia conosciuto dei miglioramenti anche nella struttura di gioco. Come ricorderete, uno degli elementi chiave di **SR** era la capacità di Raziel di passare dal piano reale a quello spettrale (il mondo dei morti, praticamente) e viceversa, volontariamente oppure in seguito proprio alla perdita di una vita. In poche parole non si moriva mai, a meno di vedersi sottratta l'energia anche nella dimensione eterea. Il warp dimensionale provocava un mutamento nello scenario, che poteva essere utile per prendere iniziative altrimenti inutili. Alcune piattaforme poteva estendersi in altezza, consentendo così di raggiungere quote altrimenti inaccessibili. Nella condizione di "trapassato" Raziel acquisiva anche l'abilità di attraversare cancellate chiuse nel mondo reale (perché i cancelli sì e le porte no, non è dato sapere…). Tutto questo è stato mantenuto nel seguito. La differenza sta proprio nell'utilizzo della Soul Reaver, la sciabola di energia che nel primo capitolo Raziel poteva usare solo una volta raggiunto il top dell'energia. L'impiego è sicuramente più intensivo: nel corso del gioco l'arma è sempre pronta, e può esser baciata dalle quattro diverse forze elementali per acquisire quattro stati che sbloccano porte e meccanismi legati a uno di questi elementi. Per il fatto che la Soul Reaver è sempre sguainabile, è stato posto un limite al suo utilizzo: troppi fendenti consecutivi andranno a intaccare addirittura la vostra energia vitale. Si può sempre ripiegare sulle armi convenzionali: alabarde, spadoni, lance e volendo anche le torce per dare i nemici in pasto alle fiamme. Tra l'altro, una eliminazione con la Soul Reaver è più repentina, ma preclude l'acquisizione da parte di Raziel dell'anima del nemico ucciso, che equivale a un'iniezione di energia vitale. La tecnica dei combattimenti è un po' cambiata: la sin troppo comoda stealth move che sorprendeva gli avversari in **Soul Reaver** è sparita. Non solo: gli avversari sembrano anche più intelligenti, reagendo con balzelli e accovacciamenti alle vostre iniziative. Anche gli attacchi in massa sono abbastanza equilibrati da non risultare disastrosi per Raziel. Non che i nemici aspettino il proprio turno, ma di sicuro cercano il momento giusto per attaccare, il che lascia il giusto spazio alle vostre iniziative. Inoltre, la gamma di mosse finali del nostro eroe si è estesa: il celeberrimo impalamento è affiancato da decapitazione, smembramento ed estirpazione cardiaca, in dipendenza dell'arma impiegata.

Passando alla sezione elucubrativa, ci troviamo di fronte a puzzle sicuramente più organici e complessi. Si tratta sempre di eseguire tante piccole azioni (spostamento di blocchi, innesto di oggetti, attivazione di interruttori), ma tutte concatenate in un unico grande "piano" che sblocca un marchingegno complesso. In uno dei primi casi, ad esempio, bisogna intuire in che modo dirottare su più versanti la luce tramite un sistema di specchi. Bisogna quindi concertare un'azione di rinvenimento del materiale, spostamento di ostacoli per far filtrare la luce e uso della Reaver in modalità "getto di energia". Insomma tutto ha un aspetto più evoluto rispetto agli enigmi in ordine sparso di **Soul Reaver**.

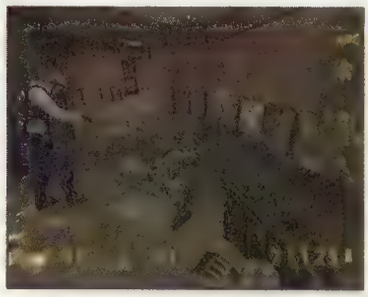
Nel complesso, un passo in avanti nella saga e un gioco che ha la capacità di stimolare l'emotività del giocatore come pochi, tralasciando alcuni elementi di gioco che avrebbero giovato alla sua longevità. È spudoratamente lineare, ma spaventosamente attraente.

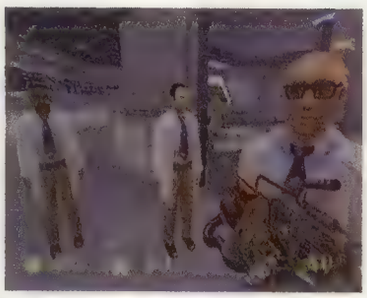
voto **8 su 10**

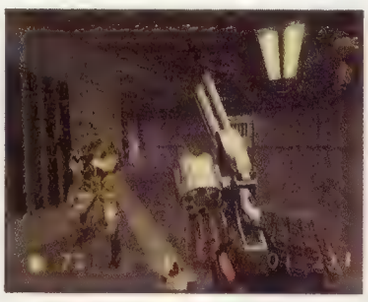
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SIERRA** SVILUPPATORE **GEARBOX** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT SCREEN**

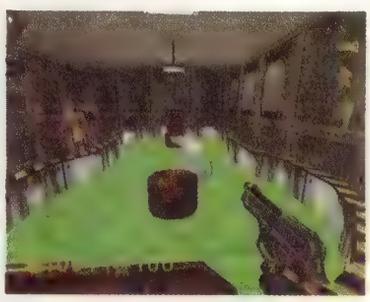
Half Life

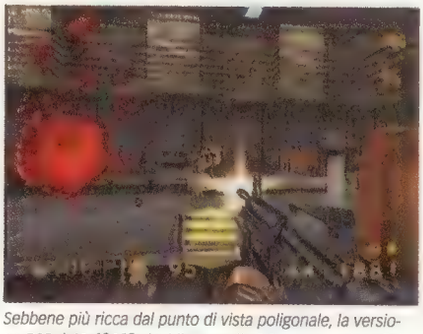
Spesso anche un piano perfetto può essere rovinato dal più imprevedibile dei contrattempi. Prendete **Half Life**: come potevano immaginare i cospiratori di Black Mesa che il Dottor Freeman fosse un misto tra Van Damme, Stallone e Schwarzenegger?











*Sebbene più ricca dal punto di vista poligonale, la versione PS2 di **Half Life** invidia a quella PC una maggiore fluidità nell'aggiornamento dell'immagine (processore e scheda grafica permettendo ovviamente).*

di diego**cortese**

Occhialuto e dall'aspetto tutt'altro che robusto, Gordon Freeman sembrava un semplice scienziato incaricato per altro di un lavoro ben al di sotto delle sue capacità intellettive. Nonostante la sua laurea, tutto quello che doveva fare era spostare un carrellino contenente una misteriosa sostanza al centro del generatore di energia. Ma è proprio questo suo banale compito a salvarlo dalla morte immediata. La sua vicinanza al portale dimensionale che si è creato a seguito dell'esperimento, gli ha evitato di venir coinvolto nell'esplosione in cui rimangono uccisi i suoi colleghi scienziati. Inizia così una lunga avventura, della durata di una ventina di ore, in cui gli elementi narrativi sono perfettamente fusi con combattimenti, ostacoli da superare ed enigmi da risolvere. Un gioco a cui la definizione di sparatutto in soggettiva sta piuttosto stretta…

Uscito nel lontano '98, **Half Life** rappresentò per gli sparatutto in soggettiva per PC un prodotto rivoluzionario destinato a rinnovare profondamente un genere che dimostrava sempre più segni di fossilizzazione. Da quell'anno in poi gli FPS cessavano di essere considerati solo titoli di pura azione trasformandosi in "esperienze" più complesse e articolate. Nonostante i numerosi tentativi di emulazione, l'ultimo dei quali è il recente **Red Faction**, la popolarità di **Half Life** non è mai calata in tutti i questi anni, tanto da convincere Sierra a produrre una versione migliorata per Dreamcast. Con la dipartita della console Sega il progetto è inizialmente divenuto un nuovo add-on destinato al PC per poi passare a PS2. Rispetto alle due precedenti versioni, quella PlayStation2 gode di un migliore trattamento cosmetico tanto da vantare un impiego di poligoni quattro volte superiore rispetto al gioco originale per PC (basato sul motore di **Quake II**). Il risultato non è tale da potersi confrontare con gli FPS che scorrono sui PC odierni, ma è sufficiente da renderlo accettabile all'utenza console. I modelli poligonali dei personaggi, oltre ad essere più dettagliati, vantano ora parti dell'abbigliamento animate, differenti espressioni facciali e texture più definite. Diversi elementi del fondali precedentemente riprodotti in buona parte mediante texture sono ora completamente tridimensionali. Infine l'intero arsenale a disposizione di Freeman è stato ridisegnato, presentando in alcuni casi modelli differenti di armi (M9 al posto della Glock, M4 in sostituzione dell'MP5). L'architettura dei livelli è invece rimasta generalmente la stessa, il che si traduce in ambientazioni spigolose e texture poco definite. Difetto che lo porta ad assumere un look antiquato nonostante i miglioramenti apportati. Ben più gravi sono i cali del frame rate che si verificano costantemente all'apparire di scenografie complesse o in situazioni di gioco concitate. Sebbene i rallentamenti non mettano in pericolo la giocabilità, sono sufficienti ad infastidire i giocatori più pignoli. Per ciò che concerne la componente audio ci duole segnalare un forte peggioramento della pulizia dei campionamenti vocali (in inglese anche nella versione italiana), mentre gli effetti sonori non hanno subito variazioni di rilievo rispetto a quelli della versione PC.

Allo scopo di offrire massima visibilità nonostante le ristrettezze dello split screen, nella modalità multigiocatore l'arma impiegata non viene visualizzata su schermo.

Il forte legame che vi è tra narrazione e gioco ha portato i realizzatori di **Half Life** a optare per un tipo di progressione senza soluzione di continuità anziché la più frequente struttura a livelli. Il giocatore vive quindi un'avventura unica, inframmezzata ogni tanto da brevi pause di caricamento. In quanto FPS, l'elemento base della struttura di gioco di **Half Life** sono i conflitti a fuoco contro alieni di ogni forma e dimensione oltre che esseri umani. Fonte d'orgoglio degli sviluppatori al tempo dell'uscita del gioco, l'AI degli avversari è considerabile al giorno d'oggi nella media. I nemici riescono ad seguire attacchi sincronizzati, correre dietro ai ripari in caso di pericolo ed evitare le granate, ma cadono ancora troppo facilmente nelle trappole preparate dal giocatore. L'arsenale a disposizione di Freeman è uno tra i più vasti che si siano mai visti in un FPS e comprende sia armi attuali che bizzarri dispositivi alieni, tutti dotati almeno di due funzioni di fuoco. Un efficace sistema di puntamento automatico, con tanto di designatore del bersaglio sullo stile degli HUD dei caccia, consente di sopperire egregiamente all'uso di tastiera e mouse USB, comunque estremamente consigliati. Oltre ai nemici che sbucano fuori da ogni angolo (spesso con ingressi spettacolari), Freeman deve vedersela con svariate situazioni che mettono alla prova il suo ingegno e la sua agilità. Normalmente si tratta di aree disastrate che richiedono una notevole precisione nei salti per poter essere superate risultando in sfide che non di rado mettono a dura prova le capacità di sopravvivenza del giocatore. Quest'ultimo può fortunatamente avvalersi di un sistema di salvataggio veloce di emergenza che registra i dati direttamente nella memoria di PlayStation2. Un aiuto supplementare viene fornito anche da NPC quali scienziati e guardie che, controllati con semplici comandi, possono offrire supporto di fuoco, curare le ferite o aprire porte bloccate.

Oltre alla fedele riproduzione del gioco principale uscito per PC diversi anni fa, la versione PS2 di **Half Life** contiene anche un'avventura inedita intitolata "Decoy". Divisa in una serie di missioni, consente di osservare gli eventi avvenuti a Black Mesa dal punto di vista di due scienziati appartenenti al progetto. Pensata principalmente per due giocatori cooperanti mediante split-screen, prevede la costante collaborazione reciproca dei protagonisti per poter risolvere i vari enigmi. Nonostante la sua natura prettamente multigiocatore, Decoy può essere affrontato anche da una sola persona alternando il controllo dei due personaggi. Soluzione non molto comoda, ma che comunque permette di compensare l'assenza di un secondo giocatore. Per ciò che concerne le modalità multiplayer più classiche, **Half Life** ha poco da offrire. Solo un deathmatch uno contro uno in mappe di ridotte dimensioni senza bot.

La versione PS2 di **Half Life** dimostra ampiamente come, nonostante gli anni trascorsi e i difetti cosmetici, questo storico FPS ha ancora molto da offrire in termini di giocabilità e coinvolgimento emotivo. Per chi si è già addentrato nei laboratori di Black Mesa su PC, i miglioramenti grafici e strutturali offerti da Gearbox non rappresenteranno probabilmente un incentivo sufficiente per indossare nuovamente i panni di Gordon Freeman. Coloro che invece non hanno mai avuto la fortuna di giocare ad **Half Life** non possono lasciarsi sfuggire l'occasione di provare uno dei migliori FPS della storia videoludica.

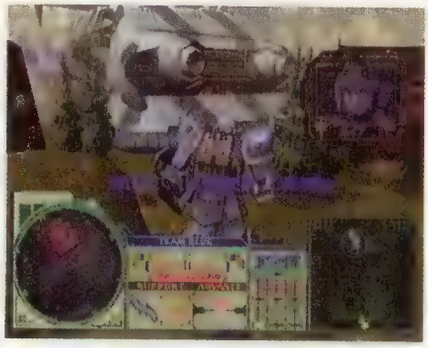
voto **7 su 10**

TUTTI I MARCHI REGISTRATI SONO DI PROPRIETÀ DELLE RISPETTIVE AZIENDE.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE/STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Zeonic Front: Mobile Suit Gundam 0079

Se mai vi foste chiesti cosa potesse provare un pilota di un vetusto Zack affrontando l'invincibile Gundam, ora potrete sperimentarlo di persona...



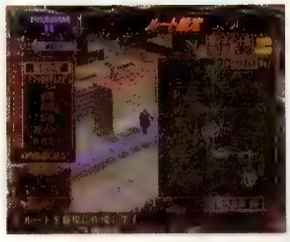
*Oltre ad una splendida sequenza introduttiva in CG, **Zeonic Front** contiene una lunga clip che riassume l'intera prima serie animata.*

di diego**cortese**

Tra tutti i capitoli che compongono il complesso ed articolato mondo di Gundam, la Guerra di un Anno è indubbiamente quello che gode della maggiore popolarità. Il periodo storico - compreso tra il 3 gennaio 0079 al 1 gennaio 0080 - che ha visto il principato di Zeon prima aggredire la Federazione Terrestre e poi soccombere, è stato dettagliatamente descritto da numerose serie animate, romanzi e giochi, e soprattutto dal celebre cartone animato che nel '79 ha dato il via all'intera saga. Non stupisce quindi la scelta di Bandai di sfruttare la One-year War per esplorare nuovi generi videoludici, riservandosi gli impianti di gioco più sperimentati per le serie di minore celebrità. Questa volta i creativi Bandai hanno deciso di cimentarsi in un genere poco rappresentato nel mercato giapponese: le simulazioni strategiche in tempo reale. Non si tratta però di quei frenetici giochi punta e clicca così popolari tra gli utenti PC, bensì di una simulazione in qualche modo vicina a **Front Mission Alternative**, se si vuole rimanere in ambito robotico, ma soprattutto a **Rainbow Six**. E' dal rinomato gioco di Red Storm infatti che gli autori di Zeonic Front hanno tratto maggiormente ispirazione. Entrambi condividono forti elementi strategici, la necessità di organizzare un coordinato lavoro di squadra, la possibilità di pianificare i movimenti dei plotoni controllati dalla CPU e l'elevato livello di personalizzazione delle proprie unità. L'unica sostanziale differenza è che invece di controllare soldati d'elite si pilotano i famigerati mostri di metallo del Principato di Zeon...

Numerosi sono i punti in comune fra **Rainbow Six** e **Zeonic Front**. In entrambi le battaglie sono precedute da un complesso briefing dove si può organizzare il proprio gruppo di fuoco e pianificare la strategia da adottare. A meno che la missione non preveda altrimenti, sul campo possono essere posizionati al massimo tre plotoni composti da altrettanti mech ciascuno. Se si esclude qualche rara eccezione, i modelli di Mobile Suit non sono destinabili liberamente ai piloti, ma sono assegnati e potenziati automaticamente durante il corso del gioco. Vengono forniti in totale quattro modelli differenti (MS-05, MS-06. MS-07 e MS-09) comprese buona parte delle loro varianti. Gli unici elementi variabili del loro equipaggiamento sono l'armamento primario (machinegun, beam rifle, bazooka, ecc..) e i dispositivi di supporto. Sotto quest'ultima definizione sono compresi diversi dispositivi che permettono di personalizzare i propri con armi secondarie (dal munizionamento limitato a differenza di quella principale), sensori potenziati ed apparati ECM. Il piano di battaglia è preparato tracciando il percorso che devono seguire i plotoni su di una mappa poligonale che può essere ingrandita e ruotata a piacimento. In questa fase è possibile decidere le regole di ingaggio per ogni waypoint del percorso oltre che predisporre dei punti di attesa in modo da sincronizzare i movimenti di tutte le unità. Prima di lanciarsi in combattimento può essere utile consultare i membri della propria squadra oltre che interrogare l'intelligence per conoscere i mezzi che si dovranno fronteggiare.

Una volta giunti sul campo di battaglia, dopo una pausa di caricamento fastidiosamente lunga, il passaggio in rivista delle truppe permette di ammirare il notevole livello di dettaglio dei mobile suit. La rappresentazione di numerose parti in movimento, quali il sensore monocolo o il gonnellino, e l'impiego di texture definite e dall'aspetto vissuto, gli donano un look molto più realistico e credibile rispetto al precedente **Gundam** per PS2. Meno convincente il fondale, privo dell'interattività che godeva in **Return to Jabrow** ed immerso in una pesante foschia che rende difficile l'individuazione dei bersagli. Per questo motivo si è obbligati ad attivare i sensori di scoperta, scegliendo tra radar, infrarossi o sonar a seconda del tipo di bersaglio, del livello di risoluzione della scansione e dalle eventuali azioni di disturbo ECM condotte dal nemico. A differenza di **Rainbow Six**, non è possibile controllare manualmente tutti i membri dei propri plotoni ma solo i tre capi squadra. In qualità di strategico puro, **Zeonic Front** presenta un sistema di controllo dei mezzi molto essenziale. La scelta dell'arma primaria e l'utilizzo dello scudo è gestito automaticamente dalla CPU. Non è possibile saltare, se si escludono i brevi balzi all'indietro, e l'unica opzione concessa per accelerare la propria andatura è la corsa. I team non gestiti personalmente ed i gregari operano autonomamente secondo il piano di battaglia deciso nella fase di briefing. Fintanto che si combatte contro mezzi non particolarmente equipaggiati, la loro intelligenza artificiale è sufficiente a consentirgli di avere la meglio anche contro minacce multiple. Nel momento in cui si affrontano avversari più ostici è obbligatorio



controllare il loro comportamento tramite una serie di semplici comandi per evitare che compromettano la missione con azioni sconsiderate. Per contro gli avversari si dimostrano spesso più brillanti, impiegando adeguatamente le armi di supporto e attaccando alle spalle, dove l'armatura è più sottile. L'elevato tasso di mortalità causato dalla concezione realistica del danno delle armi (buona parte di esse può abbattervi con un sol colpo), l'intelligenza del nemico e la sua frequente superiorità numerica, stimolano l'impiego di tattiche più elaborate del semplice "avanza e distruggi". Bisogna assicurarsi la copertura reciproca ed agire in modo sincronizzato per colpire il nemico contemporaneamente da direzioni differenti. Un'azione ben organizzata può consentire di completare la missione in pochi frenetici istanti, con spettacolari scontri a fuoco che il motore 3D gestisce egregiamente, nonostante il numero di mech visualizzati e gli effetti speciali che accompagnano il fuoco delle armi e le esplosioni.

La modalità di gioco principale di **Zeonic Front** offre la possibilità di rivivere la guerra di un anno dal punto di vista di una squadra di piloti di Mobile Suit Zeon chiamata The Midnight Fenrir. Ideata appositamente per il gioco, è composta inizialmente da due membri attivi a cui se ne aggiungono altri sette durante il corso del conflitto. I creativi Bandai hanno inoltre creato un avversario federale per il gruppo dei protagonisti, una testa calda che interviene più volte nel corso del conflitto sperimentando a sue spese la letalità delle truppe speciali zioniane. Affrontando le tredici missioni che compongono lo Story Mode si partecipa sia ad eventi originali che a operazioni descritte nella prima serie televisiva, quale ad esempio l'attacco finale a Jaburo. Gli obiettivi che si devono portare a termine non sempre si limitano alla totale eliminazione del nemico, per questo motivo consigliamo a chi non abbia una almeno basilare conoscenza della lingua nipponica di attendere la già annunciata versione americana del gioco. Si può venir incaricati di proteggere convogli, resistere ad infiniti attacchi nemici per un determinato periodo di tempo, proteggere impianti militari oppure distruggere determinate installazioni. La prima volta che si affronta il gioco, la difficoltà media delle missioni è piuttosto bassa, anche perché le armate di Zeon godono quasi sempre della superiorità tecnologica. La vera sfida inizia nel momento in cui si affronta lo Story Mode per la seconda volta, quando il numero di Mobile Suit nemici aumenta drasticamente come anche la loro intelligenza artificiale. Sebbene meno fedele rispetto all'anime - a causa dell'elevato numero di mech federali - l'incremento della resistenza avversaria incentiva l'impiego di strategie più complesse, cosa che non si rende quasi mai necessaria la prima volta.

Con l'eccezione di una missione di ricognizione finalizzata all'acquisizione di dati sulla Base Bianca, i Midnight Fenrir non incontrano quasi mai direttamente i protagonisti della prima serie televisiva. I fatti ad essi relativi sono trasmessi al giocatore solo tramite messaggi radio intercettati durante i combattimenti oppure con scene d'intermezzo in tempo reale. Per avere l'occasione di incontrare in battaglia eroi della Guerra di un Anno quali Char Aznable o Amuro Rei bisogna partecipare alla modalità simulazione, le cui missioni si sbloccano a seconda del punteggio che si ottiene nello Story Mode. Il Simulation Mode si differenzia dalla modalità di gioco principale per una maggiore varietà di compiti assegnati al giocatore (sebbene si trattino sempre di battaglie terrestri) e per una superiore difficoltà di gioco. Similmente al Tactical Mode di **Return to Jabrow**, sia progredendo in questa modalità che completando più volte lo Story Mode, si ottengono nuove missioni (fino ad un massimo di trentatré), mobile suit, piloti ed equipaggiamenti. Dal punto di vista ricreativo il Simulation Mode costituisce il vero cuore del gioco mentre la modalità principale è più da considerare un fan service, un nuovo tassello narrativo nell'immenso mosaico che costituisce il mondo di Mobile Suit Gundam.

Zeonic Front rappresenta l'ennesimo passo di Bandai in direzione di una politica di marketing non più unicamente speculativa, ma anche indirizzata ad ottenere prodotti qualitativamente validi. L'indiscutibile fascino di poter controllare i "cattivi", la cura riposta nel design dei meccanismi e la qualità ricreativa dell'impianto di gioco, consentono a **Zeonic Front** di condividere con **Giren's Greed** la palma di migliore gioco dedicato alla saga del mobile suit bianco. Una scelta obbligatoria per ogni appassionato di Gundam e una valida simulazione strategica per chi ama la fantascienza robotica.

voto 7 su 10

Alcune missioni del Simulation Mode consentono di prendere il comando di mobile suit federali.

Per compensare l'obsolescenza dei primi Mobile Suit nelle ultime fasi di gioco, il numero degli elementi di supporto che vi possono essere installati aumenta drasticamente.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KOEI** SVILUPPATORE **OMEGA FORCE** GENERE **PICCHIADURO/STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Shin Sangokumusou 2

Nel decidere la direzione verso cui condurre l'evoluzione del concetto di picchiaduro strategico, Omega Force opta per un incremento della componente arcade rendendo il gioco sempre più appetibile agli amanti dei beat'em up a scorrimento.

di diegocortese

Mentre il genere dei picchiaduro ad incontri è riuscito a superare sostanzialmente indenne il passaggio alla grafica poligonale, quello dei beat'em up a scorrimento ha subito un rapido declino fino a sfiorare l'estinzione. In questo tragico contesto, **Shin Sangokumusou** ha rappresentato per il appassionati del genere una valida alternativa ai titoli che giocavano nel periodo di gloria delle scazzottate virtuali a scorrimento. I requisiti fondamentali in fondo vi erano tutti: orde di avversari da affrontare contemporaneamente, comandi di gioco facilmente assimilabili, ambientazioni vaste ed ampia rosa di personaggi disponibili. Caratteristiche che Omega Force ha deciso di esaltare sia per ampliare maggiormente il target del prodotto che per distinguerlo dal sempre più arcade **Kessen**.

Ad una prima analisi superficiale, **Shin Sangokumusou 2** non sembra offrire nulla di nuovo in termini di impostazione della propria struttura di gioco. In qualità di uno degli eroi del proprio esercito, il giocatore deve contribuire al buon esito delle battaglie tagliando le vie di rifornimento avversarie, espugnando fortificazioni, sbloccando le situazioni di stallo ed eliminando i comandanti nemici. Una volta indossate le sgargianti vesti da soldato cinese del I secolo DC, ci si accorge però di svariati miglioramenti apportati per rendere i combattimenti più appaganti senza però eccedere nell'eccessiva tecnicità. I due pulsanti d'attacco principali possono dare adito a sei combinazioni diverse per raggio e potenza. Si può quindi decidere se concentrare i propri colpi su una sola persona oppure distribuirli su un arco più ampio in modo da liberasi contemporaneamente di un folto gruppo di assalitori. Con un aggiunta che ricorda le Desperation Move di **The King of Fighters**, Omega Force ha affiancato al precedente Musou Attack (la "super" del gioco) un inedito Shin Musou Attack concesso solo quando la propria forza vitale è ridotta al minimo. Entrambi eseguibili mediante la semplice pressione di un tasto, consumano una barra di energia alimentata manualmente oppure dai colpi messi a segno o subiti. Per l'impiego dell'arco si passa ancora alla visuale in soggettiva, dal puntamento parzialmente assistito, mediante la quale si può scagliare una singola freccia oppure, con l'energia Musou, una mortale raffica di dardi. Altre azioni consentono di parare, saltare, eseguire attacchi aerei utili per disarcionare i cavalieri, muoversi lateralmente e balzare in piedi dopo una caduta. Se si ignora la mancanza delle prese, ce n'è abbastanza da soddisfare anche il più esigente appassionato di picchiaduro a scorrimento.

La semplicità dei comandi non deve però portare a credere che **Shin Sangokumusou 2** sia un titolo da affrontare in maniera "istintiva". Gettarsi nella mischia brandendo la propria arma è il migliore dei modi per subire una cocente disfatta. Bisogna scegliere con cura i propri obbiettivi, provvedendo nel contempo a garantire l'incolumità del proprio comandante oltre che a mantenere altro il morale delle truppe con le proprie gesta. Non vi è nessuna consegna riguardante il modo di condurre la propria battaglia, l'essenziale è vincerla entro il limite di tempo prefissato. Al massimo si ricevono richieste d'aiuto o esortazioni a selezionare con maggiore oculatezza i propri bersagli. Si può quindi scegliere se procedere all'eliminazione sistematica di ogni guarnigione a guardia delle vie di rifornimento, oppure tentare l'attacco diretto al generale avversario. Allo scopo di aggiungere imprevedibilità allo sviluppo del conflitto, è stata incrementata l'apparizione di eventi speciali quali l'intervento di truppe di supporto o l'uso di incantesimi su vasta scala. A differenza degli altri comandanti in seno alla propria armata, all'eroe controllato dal giocatore non è assegnato un plotone bensì un gruppo di guardie del corpo inizialmente composto da due membri. Questi possono essere equipaggiati con cinque armi differenti ed invitati a tenere un atteggiamento difensivo o aggressivo. Un ulteriore supporto è fornito da oggetti che compaiono dopo l'uccisione di alcuni nemici o la distruzione di suppellettili quali casse o vasi. L'effetto di questi bonus può consistere sia nel recupero di energia vitale o Musou che nell'incremento delle caratteristiche del personaggio. I potenziamenti otte-

Oltre ai cavalli sono ora disponibili anche gli elefanti la cui forza più essere sfruttata per sfondare le palizzate o schiacciare gruppi di avversari.

Delle venti ambientazioni presenti nel gioco, otto sono rifacimenti di quelli del capitolo precedente.

L'apparizione dei comandanti nemici è preceduta da una breve scena d'intermezzo che permette di ammirare la ricchezza delle texture.

nuti durante il gioco si assommano al termine dello scontro a quelli conseguenti l'acquisizione dei punti esperienza. Esclusiva di questo nuovo capitolo della saga, infine, è la possibilità di recuperare dal campo di battaglia un elevato numero di armi ed attrezzature differenti. Aggiunta che, oltre a permettere di personalizzare il proprio combattente, offre un incentivo ad affrontare più volte il gioco per completare la collezione di equipaggiamenti.

Il collezionismo di armi ed oggetti non è l'unico elemento inserito al fine di incrementare la longevità del gioco. Il numero dei personaggi disponibili ha subito una lievitazione passando da ventotto a trentadue, divisi tra le quattro principali fazioni in campo. Come in passato, la maggior parte di essi deve essere sbloccata soddisfacendo determinate richieste mentre si affronta la modalità di gioco principale, il Musou Mode. Questa è costituita da una sequenza di sette battaglie, scelte tra più di venti, intervallate da sequenze d'intermezzo in CG o in tempo reale. Una volta affrontati nel Musou Mode, è possibile partecipare ai suddetti conflitti anche nel Free Battle Mode. Una modalità che, come il nome lascia intendere, consente di partecipare liberamente al combattimento desiderato, godendo inoltre della possibilità di scegliere da che lato del campo di battaglia iniziare. Un notevole apporto alla longevità del gioco è dato dalla possibilità di giocatori in due in modalità cooperativa. Le partite in doppio non si differenziano strutturalmente da quelle in singolo con l'eccezione dell'introduzione del Musou Attack combinato, effettuabile quando i due protagonisti si trovano a breve distanza l'uno dall'altro. Chi invece preferisce le modalità di gioco in chiave squisitamente antagonista rimarrà deluso. Il Versus Mode si limita ad essere un duello in una ristretta area di gioco che lascia poco spazio a tecnica o strategia, diventando rapidamente noioso. Completano il lungo elenco di modalità disponibili un Endurance Mode dove ci si confronta contro seicento avversari ed un Time Attack Mode che richiede l'eliminazione di cento nemici in sei minuti.

Il desiderio di rinnovamento dimostrato da Omega Force nello sviluppo dell'impianto di gioco non si è esteso al motore grafico. I miglioramenti apportati si limitano ad una maggiore complessità morfologica ed architettonica delle ambientazioni, ad un aumento del numero degli avversari mostrati a video contemporaneamente e ad un potenziamento degli effetti cosmetici che accompagnano i colpi speciali. Ancora assenti sangue o mutilazioni, non si sa se per una scelta precisa di Koei o per incapacità degli sviluppatori. Rimangono invariate la considerevole riduzione dell'orizzonte visivo mediante un intenso uso della nebbia, l'inclinazione della visuale verso il basso e la materializzazione degli avversari a poca distanza dal protagonista. Difetti che provocano nel giocatore un forte disorientamento, costringendolo a verificare frequentemente la propria posizione sulla mappa di gioco. Nonostante questi accorgimenti, nella modalità a due giocatori l'engine grafico dà frequenti segni di cedimento durante i combattimenti più intensi. La componente audio, invece, si avvantaggia di un maggiore sforzo produttivo da parte di Koei, testimoniato dall'ingaggio di svariati attori per il doppiaggio dei dialoghi. Il compito di alimentare la frenesia dell'azione di gioco è stato nuovamente affidato ad una colonna sonora composta principalmente da brani rock orientaleggianti, con l'eccezione della canzone melodica in cinese che accompagna le sequenza finali.

Complessivamente **Shin Sangokumusou 2** offre un'esperienza di gioco più coinvolgente e duratura rispetto al prequel. Un risultato ottenuto grazie ad un più corretto bilanciamento tra profondità ed immediatezza del sistema di controllo, alla presenza di numerosi elementi da sbloccare e ad un elevato numero di personaggi. Ora che la basi della formula di gioco ideata da Omega Force sono state opportunamente consolidate, la speranza è che in futuro il team nipponico si concentri maggiormente sul comparto tecnico in modo da poter offrire un prodotto cosmeticamente più valido.

voto 7 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS** SVILUPPATORE **TRAVELLER'S TALES** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Orfano dei suoi creatori originari, Crash sembra essersi un po' perso...

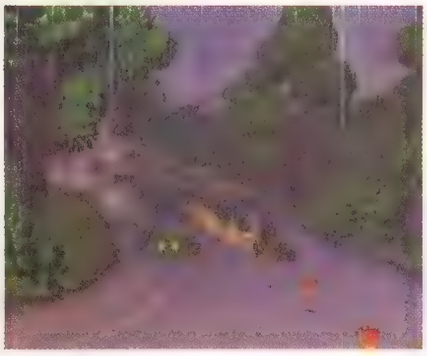
Più on-rail di così si muore...

Non lo sembra, ma è uno scontro con un boss di fine livello. Crash è imprigionato in una biglia e deve cozzare contro un certo numero di massi (e impedire che lo faccia il boss) per aggiudicarsi il match.

di paolocardillo

Tempi duri per le mascotte videoludiche. Sonic ha rinnegato le proprie origini facendosi assoldare dal "partito" avversario, Mario è stato addirittura tradito dal fratello (roba da soap opera) e Crash Bandicoot, nel suo esordio su PS2, vede sfiorire l'appeal di cui godeva su PSone in questa nuova puntata. Terribile. Occupiamoci della nostra pantegana caduta in disgrazia: tanto per cominciare, Crash ha perso i suoi papà (Naughty Dog, ovviamente), che si sono chiamati fuori dalla saga solo per produrre uno dei platform/action/adventure più spettacolari di ogni tempo, **Jak & Daxter**. Unicamente il produttore è rimasto lo stesso, e il suo blasone cinematografico si riflette sicuramente nella cura di alcune animazioni dei personaggi, che si distinguono ancora per espressività e gestualità demenziali, ma in tono minore rispetto a prima. Di sicuro sfigurano di fronte alla plasticità e complessità della mimica propri di **J&D**, che a questo punto va considerato come la nuova frontiera nell'ambito dell'animazione cartoonesca in un videogioco. Insomma, il re ha perso il suo trono e anche il cambio di sviluppatori ha pesato negativamente sulla struttura di gioco. Non tanto perché sia peggiorata, ma proprio perché è rimasta identica a quella di tutte le altre puntate. D'altronde i Traveller's Tales, che pure hanno anni di esperienza nel settore (come non ricordare alcune produzioni su Amiga?), hanno prodotto il massimo sforzo giusto con il piacevole **Toy Story Racer** su PSone. Abbiamo detto tutto...

Ma vediamo qual è lo spunto che spinge ancora una volta il topoide a riprendere la propria attività di saltimbanco videoludico: lo storico Dr. Neo Cortex ha riaperto il cassetto mentale etichettato "Conquista del Mondo" e pensa di avvalersi, per il suo solito piano megalomane, dell'aiuto della divinità esotica (e altrettanto storica) Uka Uka. Questa dovrebbe rifornirlo delle quattro maschere elementali che, indossate da un individuo adeguato, possono radere al suolo il globo. Figuriamoci una specie di sorcio. Stiamo parlando dell'iconografia classica dei film catastrofici: valanghe, eruzioni vulcaniche, tornado e via dicendo. Per questo Crash Bandicoot deve recuperare le maschere in vari scenari, che sono poi degli archetipi di condizioni climatiche del pianeta: foresta incessantemente tempestata di goccioloni, paesaggi artici, oceani etc. Il tutto va fatto soprattutto prima che ci arrivi la nuova diavoleria del Dr. Cortex: Crunch, una sorta di nemesi ciclopica di Crash che, indossando le maschere, innescherebbe le sciagure apocalittiche descritte poco fa. **Crash**, come anticipato, si è mantenuto fedele al suo stile, ciò che oggi appare come un ultraclassico e rigido impianto piattaformico. L'accento è posto sulla solita infinita raccolta di pesche (dentro o fuori dalle consuete casse) che vi possono gratificare di



Gli scenari di gioco portano Crash in giro per il mondo e hanno diversi punti di contatto con i precedenti episodi della serie realizzati da Jason Rubin e compagni.

nuove vite. Addirittura in ogni livello c'è una sezione bonus che sembra soprattutto propedeutica allo scontro finale con il boss, dato che quest'ultimo può causare un'ingente perdita di vite. Come negli altri capitoli, le casse non sono solo ricettacoli di pesche. Ci sono quelle cariche di esplosivo, e in particolare ci sono quelle a tempo: una volta saltatici sopra, parte un conto alla rovescia di tre secondi prima della deflagrazione. Una delle poche parentesi elucubrative (se così le vogliamo chiamare…) di **Crash Bandicoot TWoC** è proprio legata alle esplosioni. In alcuni casi bisogna considerare la disposizione della casse esplosive adiacenti per causare una serie di detonazioni che aprano preziosi varchi per poter proseguire. Poi c'è la solita kermesse di oggetti più o meno secondari da incamerare, fatti apposta per regalarvi qualche extra.

Come nei precedenti episodi, anche in questo vengono mixate alcune strutture di gioco. C'è quella in terza persona on-rail, uno dei marchi distintivi della saga. C'è poi il classico scrolling laterale che concede anche un minimo di profondità prospettica, che, per come è utilizzata, alla fine non risulta nulla di particolarmente incisivo. Infine abbiamo i vari mezzi di locomozione che Crash può governare. Sono dei generi più disparati: sommergibile monoposto dotato di missili e bombe di profondità, velivoli da pilotare in dogfight/bombardamenti con inquadratura in terza persona, jeep da manovrare a tavoletta durante una carica di rinoceronti e via così. La vera novità, si fa per dire, è Coco. È la sorella di Crash, ma non illudetevi di avere la libertà di scegliere quando sfruttarla. Inquadrata nella rigida struttura di **CBTWoC**, viene impiegata in frangenti imposti dai programmatori. Non c'è grande differenza tra i due: semplicemente, nei livelli in cui viene impiegata sembrano presentarsi meno combattimenti e più zone che coinvolgano l'abilità salterina. Insomma, più platform e meno azione. Da segnalare infine un'unica nuova mossa: l'incedere a piccoli passi, che può far transitare Crash sulle casse di nitroglicerina senza farle scoppiare.

Come detto in apertura, **Crash Bandicoot** ha perso lo smalto di una volta: un po' per il diminuito impegno nei confronti dell'espressività dei personaggi e un po' per la palese mancanza di coraggio che ha impedito di sviluppare una struttura di gioco che, al giorno d'oggi, possa meritare la luce dei riflettori. Quest'ultimo capitolo è esattamente identico a tutti gli altri: nel 2001 non lo si può certo definire un capolavoro di immaginazione, anzi proprio il contrario. Le situazioni proposte fanno scattare bene o male un senso di deja-vù e se viene messo a confronto con **Jak & Daxter** il divario è abbastanza evdiente. Se però viene considerato l'aspetto quantitativo e quello del relax, **Crash Bandicoot** rimane comunque un platform dignitoso: in fondo 25 stage più 5 scontri con i boss tratteggiati di svariati diversivi, donano una certa corposità al gioco. Se non sopportate le cose "ruminate", potreste imbestialirvi, ma se vi lasciate andare allo schema non troppo impegnativo (proprio perché ultrasperimentato) potrete godere di qualche ora di distensivo divertimento. Siamo al limite del gioco giovanilistico, ma c'è abbastanza stress nella alienante raccolta delle pesche (in livelli normali e bonus), negli scontri finali coi boss e nella varietà di stili che si affacciano sullo schermo da potersi considerare comunque un platform di una minima solidità. Certo, nel prossimo capitolo bisognerà cambiare rotta, se non si vorrà trasformare una mascotte nel ricordo sbiadito di un peluche che uno aveva da bambino, ormai perso tra tonnellate di ricordi molto più vividi…

voto 6 su 10

BLACK BOX Games

WWW.BLACK-BOX.IT

vuvuvupuntoblacktrattinoboxpuntoit

HARDWARE - SOFTWARE - VHS - DVD - CD

DISTRIBUZIONE - VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...

100 Mtq. di esposizione vendita di:

PSone - Ps2 - DC - GAME BOY - GB ADVANCED - PC CDROM

VERSIONI PAL !!!

SOFTWARE E ACCESSORI

IL PIU' COMPLETO SERVIZIO RIVENDITORI PER TUTTE LE PIATTAFORME

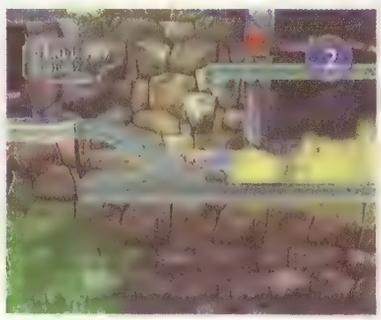
BLACK BOX Games

Via Masini 101 - 50051 Castelfiorentino (FI)
Tel. 0571 684774 - Fax 0571 628989
black-box@black-box.it

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

Rayman M

Platform da competizione o party game sottodimensionato? Ogni tanto vengono certe domande...



A parte i personaggi segreti, il gioco offre altri piccoli incentivi come nuove skin da sbloccare per i personaggi già esistenti. Ne saranno entusiasti i feticisti della melanzana...

di paolocardillo

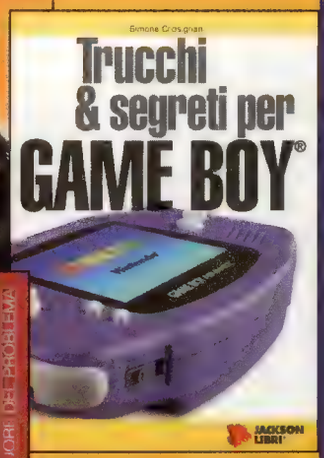
Quanti giochi ha creato Nintendo che riportassero il nome di Mario, senza per questo essere dei kolossal? Una valanga, per cui non c'è da scandalizzarsi se anche una casa come Ubi Soft sfrutta la propria mascotte senza braccia né gambe in un "diversivo" come **Rayman M** (a dire la verità, la melanzana ha fatto da testimonial in vari prodotti educativi, ma non è il genere che interessa a **SC**). Nell'anteprima dello scorso numero avevamo manifestato il nostro smarrimento di fronte alla natura ibrida del gioco: le sfide proposte sono abbastanza semplicistiche da essere assimilate a un mini-gioco, ma al tempo stesso la struttura dei livelli è più sofisticata, tanto da far avvicinare le due discipline proposte ai classici generi a cui si ispira: sparatutto e racer (in questo caso a piedi). Ora si tratta di capire se in tutto questo si sia mantenuto un equilibrio o se si sia sconfinato nella pretenziosità.

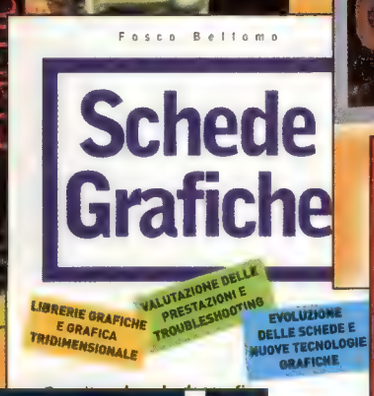
Il gioco è stato concepito apposta per coinvolgere più giocatori fino a un massimo di quattro, ognuno relegato nella sua porzione di schermo. Per galvanizzare la pura abilità dell'utente, si è persino scelto di non differenziare i parametri associati a ciascun personaggio all'inizio del gioco, in modo che durante il confronto con gli amici ci si debba affidare solo e unicamente alla propria destrezza, se la si possiede... Per cui all'inizio, la selezione verrà effettuata unicamente per simpatia nei confronti del personaggio. Gli "eroi" selezionabili ammontano a otto, con uno sbloccabile all'orizzonte, e sono quasi tutti veterani delle avventure di Rayman: la coppia dei Teensies, Globox, Henchman, Razorbeard e Rayman stesso, ovviamente. Gli esordienti (e non sbloccati immediatamente) sono Tily, New Henchman e Razorwife, la moglie di Razorbeard. Dunque, le due discipline videoludiche proposte in **Rayman M** sono la corsa (a piedi) e lo sparatutto. Ognuna è divisa a sua volta in tre sottospecialità. Nella corsa (che consente anche un allenamento per mandare a memoria la fisionomia della pista) le tre "categorie" sono: 1) Gara, in cui siete in competizione contro tre avversari per raggiungere per primi il traguardo. I tracciati sono disseminati di interruttori che possono sbloccare meccanismi che modificano la fisionomia della pista. I più divertenti sono quelli "offensivi", fatti apposta per essere di intralcio a chi vi precede consentendovi così l'agognato recupero. Sono sadicamente piazzati prima dei meccanismi che sbloccano: dopo aver premuto l'interruttore, potreste gustarvi la scena di un avversario che si vede sparire una botola sotto i piedi, finendo in una fanghiglia che gli rallenterà il cammino. Oppure potrebbero scaturire all'improvviso scariche elettriche micidiali. Non male comunque anche quelli che sbloccano meccanismi alle vostre spalle: è divertente chiudere un'enorme cancellata in faccia a un inseguitore. I "circuiti" sono anche disseminati (vale per tutte le gare di corsa) di frecce che vi donano un minimo di sprint. Se premete ripetutamente △ dopo esserci passati sopra, l'accelerazione sarà ancora più devastante. 2) Popolopoi. Si gioca da soli con un tempo limite in costante decremento. Per recuperare secondi, dovrete centrare con il vostro globo di energia le molte farfalle sparse lungo il tragitto. 3) Lums. Bisogna raccogliere tutti i Lums (dei corpuscoli luminosi) prima di tagliare il traguardo. Le tre discipline sparatutto: 1) Lum Spring. Da raccogliere un certo numero di Lums prima del nemico. Possibilità di congelare/essere congelati lanciando globi di energia. 2) Lum Fight. Lo scenario è costellato di armi di ogni genere (scariche plasmatiche, ordigni a ricerca manuale, bombe a tempo da applicare all'avversario etc). Bisogna causare un numero prefissato di decessi. 3) Cattura la Mosca. È un Cattura la Bandiera. La mosca può essere sottratta colpendo l'avversario.

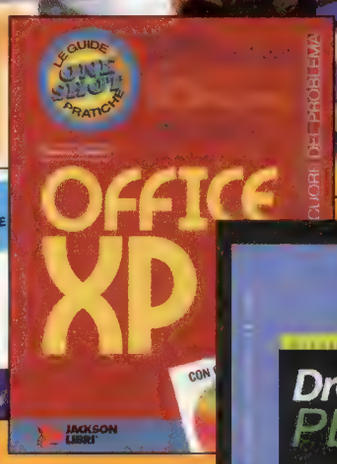
Descritti così, sembrano proprio dei mini-giochi. In realtà nelle discipline di corsa si affrontano tracciati abbastanza elaborati e la possibilità di sfruttare gli interruttori per modificare alcune caratteristiche dei percorsi è un'ottima idea per mantenere sempre desta l'attenzione anche di chi crede ormai salda la sua leadership in gara. La sezione sparatutto fa meno impressione: le arene vantano strutture molto semplificate, ma è chiaro come sia tutto concepito per tenere a contatto i partecipanti e scatenare la sparatoria. Inutile che vi dica che giocando in multiplayer è meglio. Una cosa ci si domanda: visto che le "discipline" risultano abbastanza avvincenti anche così e gli sviluppatori sono riusciti a non declassarle alla stregua di mini-gioco, non valeva la pena inventarsene magari tre o quattro in più? Già così **Rayman M** si aggiudica la sufficienza, se solo gli sviluppatori avessero avuto ancora più fiducia...

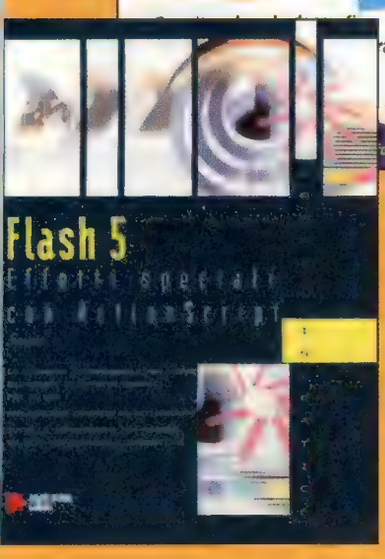
voto 6 su 10

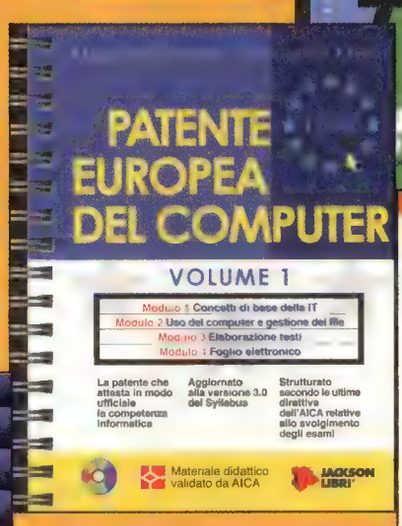
DA JACKSON LIBRI

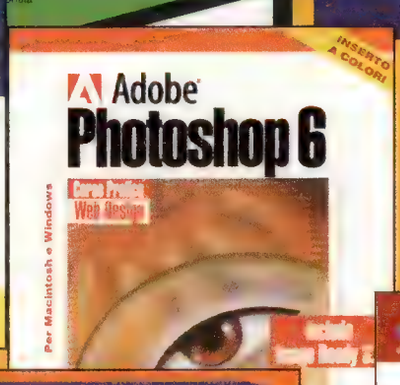


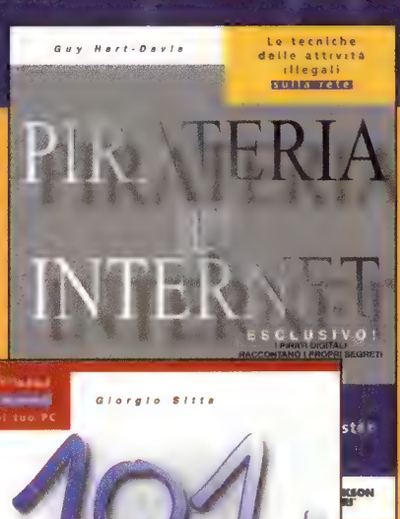


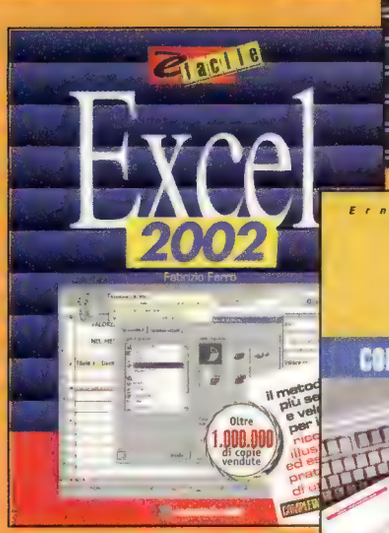


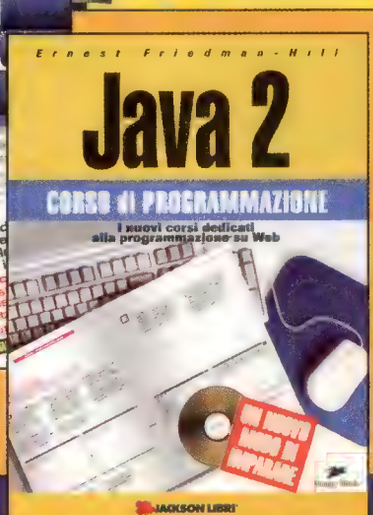


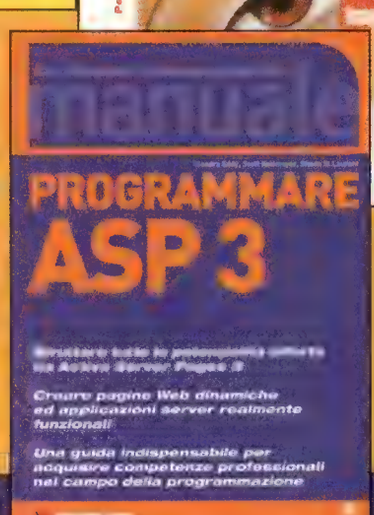


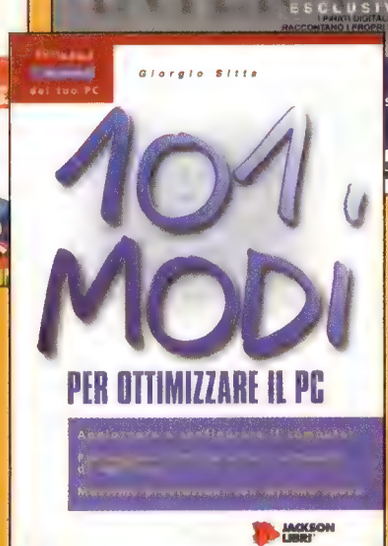












Practical
SQL SERVER 2000
€ 45,96 L. 89.000
Codice 2529

La scrivania
HOME THEATRE E DVD
€ 18,08 L. 35.000
Codice 2490

La scrivania
SCHEDE GRAFICHE
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2488

TRUCCHI & SEGRETI PER GAME BOY
€ 9,81 L. 19.000
Codice 2630

One Shot
OFFICE XP
€ 9,81 L. 19.000
Codice 2624

Punto web
DREAMWEAVER 4 PER TUTTI
€ 25,31 L.49.000
Codice 2622

Grafica in rete
FLASH 5 EFFETTI SPECIALI CON ACTIONSCRIPT
€ 46,00 L. 89.068
Codice 2610

Facile
EXCEL 2002
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2660

PATENTE EUROPEA DEL COMPUTER
€ 30,47 L.59.000
Codice 2547-Vol. 1
Codice 2548-Vol. 2

Corso pratico
PHOTOSHOP 6
€ 35,64 L. 69.000
Codice 2539

PIRATERIA E INTERNET
€ 30,47 L. 59.000
Codice 2628

Corso completo
JAVA 2
€ 30,47 L. 59.000
Codice 2641

Manuale
PROGRAMMARE ASP3
€ 40,80 L. 79.000
Codice 2545

101 MODI PER OTTIMIZZARE IL PC
€ 27,14 L. 39.000
Codice 2625

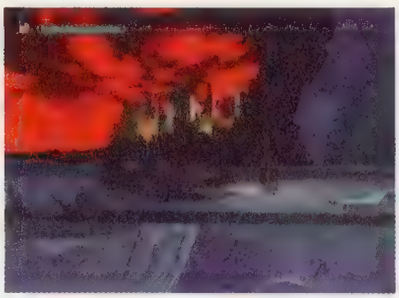
JACKSON LIBRI

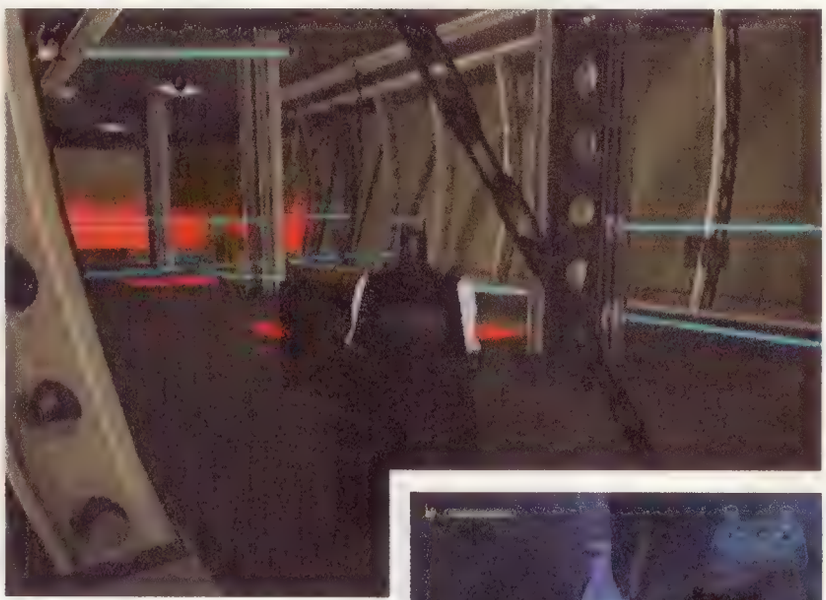
www.jacksonlibri.it

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Batman Vengeance

Riuscire a rinnovare un personaggio che ha già compiuto più di sessant'anni può sembrare un'impresa impossibile. Come testimonia il titolo qui recensito, Paul Dini e Bruce Timm ci sono riusciti, almeno in parte...





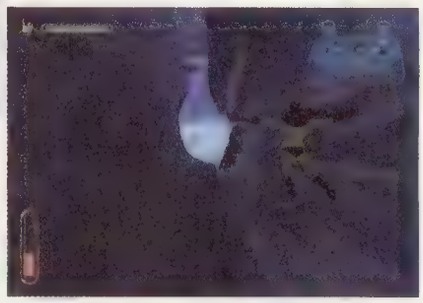
di marcoravetto

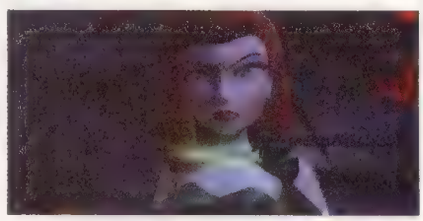
Batman e il Joker, due personaggi le cui vite si intrecciano ormai da oltre sei decenni, spaziando dal cinema ai cartoni animati, dalle serie televisive ai fumetti, si incontrano per l'ennesima volta. Teatro dell'ennesimo duello è ovviamente il mondo dei videogiochi e il palcoscenico è rappresentato da questo **Batman Vengeance**. Il rapimento di un bambino (con la relativa richiesta di riscatto) e il tentato omicidio della madre, sventato dall'uomo-pipistrello nell'introduzione interattiva del gioco, rappresentano le basi di un titolo dal taglio decisamente televisivo che vede come protagonisti nei vari episodi (leggi capitoli), oltre al già citato Joker, altri nemici di Batman quali la velenosa Poison Ivy, il gelido Mr. Freeze e la stravagante Harley Queen, personaggio creato da Paul Dini proprio nella serie televisiva da cui il titolo trae spunto. La volontà di Ubi Soft di sfruttare elementi del cartone animato non si limita al solo utilizzo di questa nuova alleata del Joker, ma tocca ogni elemento del gioco, in particolar modo per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Lo stile grafico adottato è infatti semplice e lineare, quasi spartano in alcuni elementi dei fondali, e ricalca con assoluta fedeltà ogni singolo aspetto del cartone. Tutti i criminali, partendo dai più famosi fino ad arrivare agli scagnozzi di minore importanza, non hanno un aspetto particolarmente temibile, pur essendo dotati di armi e marchingegni in grado di distruggere l'uomo pipistrello e i suoi fedeli alleati in pochi istanti. Lo stile semplice e "rotondo" riscontrabile nelle tavole di Bruce Timm pervade ogni elemento del gioco e la somiglianza con il cartone appare evidente soprattutto nel corso degli intermezzi animati che collegano i livelli e che hanno la doppia funzione di rivelare nuovi elementi della trama e di introdurre Batman al livello successivo. Il look in stile "animated series" è completato da animazioni semplici e fluide mentre un punto a sfavore di **Batman Vengeance** è dato dalla collisione poligonale che, soprattutto quando ci si trova a contatto con le pareti, mostra qualche problema. L'utilizzo di attori di discreta fama, tra cui Mark Hamill (Luke Skywalker di *Guerre Stellari* per quei due o tre che non lo sapessero) nei panni del Joker, per doppiare i vari personaggi, è garanzia di ottima qualità nel comparto sonoro, considerata anche la presenza di effetti e musiche decisamente accattivanti. Ciò che stupisce comunque in **Batman Vengeance** non è la realizzazione tecnica, bensì la giocabilità :il nuovo titolo Ubi Soft non può infatti essere definito un capolavoro assoluto, ma dopo aver visto massacrare per anni i poveri personaggi dei fumetti americani con produzioni al limite della decenza, è piacevole provare un gioco la cui valutazione globale sia perlomeno sufficiente.

Batman Vengeance è un classico titolo d'azione arricchito dalla presenza di un buon numero di gadget e da sezioni di guida inserite appositamente per spezzare la ripetitività della struttura di base; nella tradizione di un genere ormai consolidato, senza lasciare molto spazio all'inventiva e alla fantasia, Batman si deve muovere nei livelli alla ricerca di oggetti, saltando tra i tetti dei palazzi, eliminando tutti i nemici che si frappongono tra lui e la fine dello stage. La conformazione di ogni livello è abbastanza semplice e, proprio per questo motivo, portare a termine tutte le fasi che compongono il gioco non è un'impresa troppo ardua; in caso di difficoltà, in soccorso di Batman troviamo poi un'ampia serie di armi (nascoste nella leggendaria bat-cintura) che permettono di colpire il nemico dalla distanza o di ammanettarlo per renderlo inerme a tempo indeterminato. Per utilizzare al meglio le armi da lancio è possibile optare per una visuale in prima persona, che consente di prendere al meglio la mira e di colpire gli avversari senza essere individuati, mentre per utilizzare i pugni e i calci (l'arma primaria sempre a disposizione del cavaliere mascherato) è obbligatorio l'utilizzo della visuale predefinita.

Nel complesso, considerato ogni elemento, **Batman Vengeance** è una produzione più che sufficiente che lascia ben sperare per il futuro; mantenendo intatta la base di gioco e apportando qualche leggero miglioramento strutturale, è plausibile sperare che, quando ci troveremo di fronte al prossimo episodio delle avventure dell'uomo-pipistrello, potremo finalmente provare un prodotto che renda giustizia a una delle icone del fumetto a stelle e strisce.

voto 6 su 10



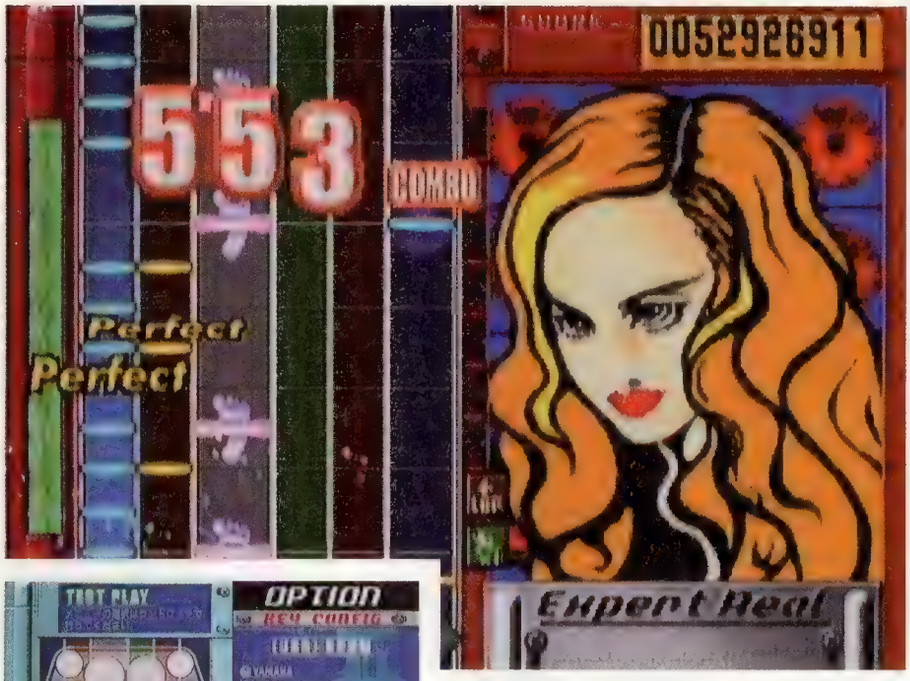


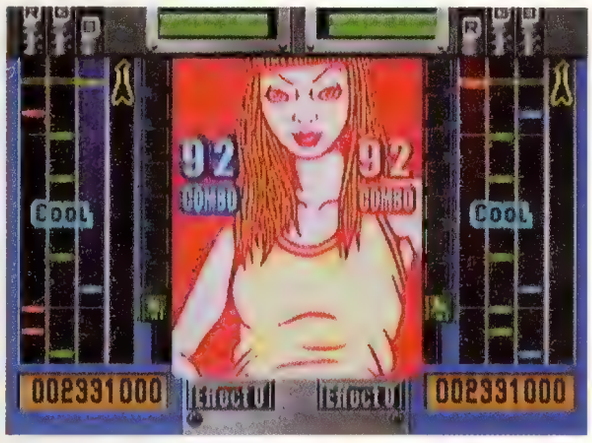
Gli intermezzi tra un livello e l'altro sono pervasi dello stesso umorismo che caratterizza la serie animata. Qui possiamo ammirare Harley Queen con un enorme martello...

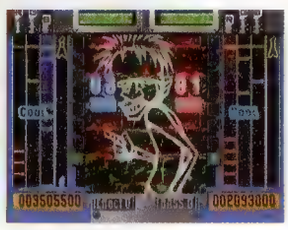
In questa fase Batman deve inseguire Poison Ivy a bordo della sua leggendaria batmobile.

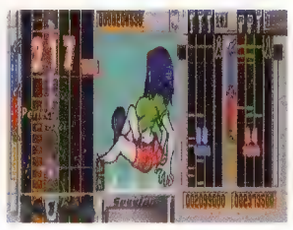
Gitadora! Guitarfreaks 4Th Mix & Drummania 3rd Mix

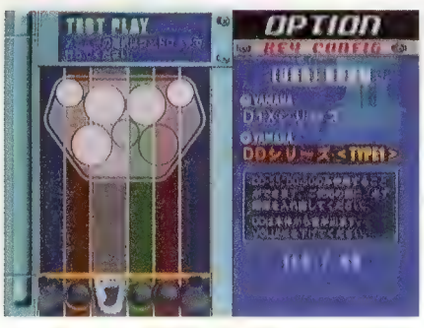
Sebbene con un certo ritardo rispetto al mercato arcade, Konami continua l'opera di conversione per PS2 dei suoi rhythm game più popolari.











Tramite il menu di opzioni è possibile modificare la configurazione delle batterie della serie DD e DTX secondo le proprie esigenze.

Malgrado molti li giudicassero un fenomeno passeggero, i giochi musicali rimangono tuttora uno dei pochi generi arcade capaci di attrarre l'attenzione delle masse nel sempre più in crisi mercato videoludico orientale. Non stupisce quindi che Konami cerchi di sfruttare al massimo le potenzialità commerciali dei suoi rhythm game a gettoni ritardandone il più possibile la conversione per console. Mentre le sale giochi asiatiche si preparano ad accogliere i nuovi sfavillanti cabinati di **Guitarfreaks 6th Mix** e **Drummania 5th Mix**, gli utenti PlayStation2 si deve accontentare dei rispettivi quarto e terzo capitolo riuniti in un unico volume. Un ritardo che KCE Japan West ha cercato di compensare con alcune innovazioni rispetto al pacchetto ludico offerto in precedenza, la più insolita delle quali è la decisione di rendere il gioco compatibile con i modelli di batterie digitali Yamaha. Mediante l'impiego di un'interfaccia MIDI/USB (modello UX16, UX96 o UX 256) si può sostituire la plasticosa batteria originale con una di tipo professionale. Opzione che per chi è interessato ad avvicinarsi a questo strumento musicale può risultare particolarmente allettante. Considerato che il controller Konami importato parallelamente in Italia viene venduto a più di quattrocentomila lire, la possibilità di sostituirlo con un drum pad DD-50 o DD-55 dal costo di mezzo milione merita considerazione. Chi ha aspirazioni musicali più concrete può optare per la DTX, DTXExpress o DTXExtreme, batterie digitali di tipo modulare che non hanno nulla da invidiare alla loro controparte realizzata da Yamaha per il coin-op.

Allo scopo di abbattere ulteriormente le differenze con della versione PS2 con quella a gettoni, Konami ha deciso di sfruttare il nuovo disco fisso disponibile per PS2. A seguito dell'installazione di un file di swap su HDD, si annullano completamente le attese per i caricamenti, già in origine fortemente ridotte. Al contrario di quanto auspicato prima dell'uscita del gioco, l'hard disk non viene impiegato né per i salvataggi né in supporto ad una eventuale modalità di personalizzazione dei brani. Ultima aggiunta concessa da Konami consiste in sette musiche inedite che si uniscono ai trentacinque brani presenti nella versione arcade. Nel definire la composizione della colonna sonora, gli autori hanno optato per l'inclusione di generi mai impiegati in precedenza. Tra i più singolari vi sono un mix di canzoni natalizie riarrangiato per chitarra elettrica e basso ed un brano tradizionale giapponese suonato con shamisen e wadaiko (chitarra a tre corde e tamburo giapponesi).

L'impiego congiunto delle le canzoni disponibili in **Guitarfreaks 4th Mix** in **Drummania 3rd Mix** ha permesso di ottenere un Session Mode più ricco di brani. Sono infatti ben trentasei i motivi che possono essere suonati impiegando contemporaneamente due chitarre e una batteria tramite multitap. Altre modalità incluse nel gioco comprendono l'allenamento (vale a dire la possibilità di affrontare un brano a scelta alterando diversi parametri di gioco) e un'inedita maratona musicale in cui si suona all'infinito.

Fiduciosa dell'efficacia della ricetta di gioco della serie Bemani, KCE Japan West ha preferito non alterare la formula dei suoi simulatori musicali se non in termini prettamente cosmetici. Entrambi i titoli contenuti in **Gitadora!** si giocano seguendo sequenze di tasti indicate sullo schermo esattamente come negli altri titoli della serie, differenziandosi solo per alcuni particolari. Piccole diversità che consentono però ad ognuno dei rhythm game di questa serie di infondere nel giocatore le medesime sensazioni offerte dallo strumento che intende emulare. A coloro per i quali i precedenti titoli della serie non fossero stati sufficienti per appagare il proprio desiderio musicale e per coloro che desiderino provare per la prima volta un rhythm game Bemani, **Gitadora!** rappresenta la scelta migliore. Nonostante l'alto costo delle periferiche necessarie per giocarlo…

voto 7 su 10

di diegocortese

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **SONY BEND** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Syphon Filter 3

Legge n° 39 del videogioco: L'obiettivo primario di una software house che realizza un add-on è quello di venderlo a prezzo pieno.

La modalità deathmatch permette la disattivazione dell'headshot (colpo alla testa con morte istantanea) e l'utilizzo di personaggi a dir poco singolari. Tra questi un cadavere, una signora con la borsetta e alcune "varianti" di Gabe Logan, come il ninja Gabe.

*Anche i menu sono rimasti identici rispetto a **Syphon Filter 2**. Tornano quindi le dettagliate descrizioni di missioni e armi, oltre che la mappa (istantaneo il caricamento) con l'indicazione degli obiettivi.*

Gabe Logan, Lian Xing e Lawrence Mujari siedono in un'aula del Congresso. L'accusa della quale devono rispondere è quella di alto tradimento. Gabe Logan ha la mascella ancora più quadrata che in passato, ed il capello ancora più scolpito nella roccia. Un idolo. Teresa invece è andata. Sepolta sotto un metro e mezzo di terra, dopo aver tirato le cuoia nella precedente missione. Non trabocchiamo di delicatezza, d'accordo, ma in fondo non siamo qui a rimescolare la melassa. Questo è il terzo episodio di Syphon Filter, signori. Fa fede il titolo. E il sangue scorre, ancora più che in passato…

Entrare in **Syphon Filter 3** significa rendersi subito conto che nulla è cambiato rispetto ai prequel. Identica la struttura di gioco, identico il sistema di controllo, identica la realizzazione tecnica, Sony Bend ha deciso di proporre all'utenza PSone un vero e proprio add-on della serie. Così, mentre i tre agenti depongono al Congresso, le loro testimonianze sono lo spunto per ricordare alcune (inedite) missioni del passato e per riviverle ai comandi del giocatore. In sintesi: **Syphon Filter Chronicles**. Questo è quanto. Ancora una volta **SF** riprende la struttura in missioni con evoluzione dinamica già adottata ai primordi. Una serie di obiettivi da completare, dei parametri da rispettare (solitamente l'incolumità degli innocenti), quindi un susseguirsi di eventi in grado di modificare/aggiungere obiettivi *on the fly*, con un approccio narrativo nitidamente cinematografico. Immutato il sistema di controllo, complesso e versatile, seppure semplice da padroneggiare già dopo poche ore di pratica. Immutato anche l'impatto grafico, tra scenari ben differenziati, ma ancora una volta paludosi e legolandici. Come dire: texture traballanti (a corto raggio) e grossi quadrati (a qualsiasi raggio). Quello che rimane, dopo tanta tradizione, non può essere altro che il design. E qui **SF3** dimostra di poter giocare alcune buone carte…

Nel corso delle missioni del TPS (*third person shooter*) di Sony Bend può succedere realmente di tutto. È possibile salire su di un treno in corsa per sorprendere un avversario, sminare ponti aggrappandosi alle impalcature, posizionare strategicamente dell'esplosivo per demolire un carro armato, colpire la lampada a petrolio accanto ad un cecchino per attirarne l'attenzione. E così come in passato, anche il terzo episodio vanta gli stessi tre punti fermi dei prequel. Primo: il perfetto equilibrio tra stealth e azione pura, laddove ogni missione offre passaggi alternati dei due approcci, piegandosi ugualmente alla scelta del giocatore, spesso libero di procedere come meglio crede nelle operazioni. Secondo: la sensazione di libertà non dispersiva, resa ottimamente dalla struttura dei livelli, vasti ma non troppo complessi, esplorabili ma al contempo in grado di incanalare il giocatore verso l'obiettivo. Terzo: la versatilità strategica dell'arsenale, grazie ad armi ben caratterizzate e differenziate. E così in **SF3** è possibile procedere con lo shotgun spianato, scaraventando al tappeto gli avversari con un colpo secco; o ricorrere ad un'arma a fuoco rapido, per affrontare attacchi multipli; oppure optare per un fucile da cecchino, colpendo sadicamente dalla distanza. Su tutto questo l'ottima gestione delle due modalità di mira, altro elemento di rilievo nell'economia del gioco. Due le scelte: preferire in ogni momento la mira manuale, così da cercare sempre l'headshot risolutore che ci liberi all'istante del nemico, o procedere sfruttando la mira automatica, distribuendo raffiche con la semplicità di un film di guerra. Sangue freddo o violenza

di ivanfulco

SYPHON FILTER FILES

RELEASE DATE

L'uscita di **SF3**, programmata per lo scorso 25 settembre negli Stati Uniti, è stata rimandata al 6 novembre in seguito agli eventi di New York. I motivi del rinvio, secondo il comunicato Sony del 19 settembre, sono da ricercarsi nei temi al centro del gioco e della campagna pubblicitaria allestita per il lancio. Le missioni di **SF3**, per ironia del caso, portano Logan & soci a combattere contro terroristi, a occuparsi del recupero di virus e a svolgere azioni di guerriglia all'interno della stessa città di Kabul, Afghanistan.

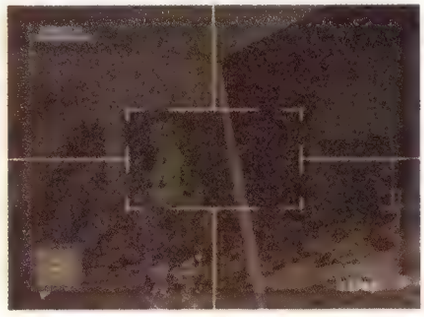
CAMPAGNA PUBBLICITARIA E TRADUZIONE

Dopo aver ritoccato i contenuti della campagna pubblicitaria studiata per il lancio di **SF3**, Sony ha riservato identica sorte ai testi ingame e alla manualistica del gioco. Dietro esplicita direttiva Sony, redattori e traduttori hanno ad esempio dovuto bandire il termine "terrorista" dai testi e riconvertirlo nei più neutri "attivista" o "militante". La versione italiana del gioco vanterà, da ricordare, una full-localisation, ovvero la traduzione di manuali, testo su schermo e il doppiaggio dei dialoghi.

EIDETIC & SONY BEND

La scomparsa di Eidetic (responsabile dei precedenti episodi di **SF**) dai credits del gioco non deve lasciare perplessi. Sony ha infatti acquistato la società nel corso del 2001, provvedendo quindi a modificarne il nome in Sony Bend. Un'operazione passata quasi inosservata ma che significherà la certa permanenza del franchise **SF** su PS2.

***SF3** introduce nella serie i minigames, 5 micromissioni con livelli di difficoltà e location a sblocco progressivo. Gli obiettivi vanno dall'eliminazione di nemici alla protezione di persone, dal furto di oggetti (con approccio stealth) a piccole gare di tiro. Un elemento di rilievo per la differenziazione del gioco.*

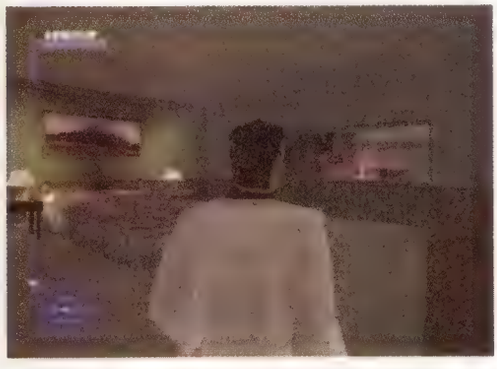


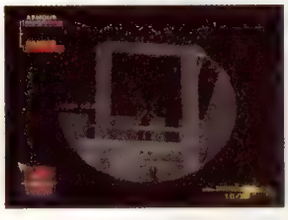
L'arsenale a disposizione ha subito solo una revisione minimale. La principale novità introdotta è l'utilissimo AU300, un prototipo di arma russa in grado di localizzare e colpire un obiettivo anche oltre oggetti solidi, inclusi i muri.

primitiva. Senza dimenticare che, visto che qualche parlamentare potrebbe leggere queste righe, si tratta pur sempre di un videogioco. Signor censore, andiamo, non stia a preoccuparsi…

Bottom line: **Syphon Filter 3** è un gioco ridondante nell'ottica dell'intera serie, ma solido come pochi nella softeca PSone. Se la reiterazione della stessa formula debba essere condannata o meno è una decisione soggettiva. Quello che conta è che il titolo Sony Bend gode di una capacità di coinvolgimento ben superiore alla media, grazie ad una struttura globale perfezionata negli anni e ad un design di buon livello. La non eccellente intelligenza artificiale, la realizzazione grafica di secondo piano e il chiaro marchio yankee su trama e atmosfera hanno sempre significato un chiaro inquadramento per il gioco Eidetic, considerato da molti utenti un titolo poco raffinato, poco intelligente, tendenzialmente grezzo. Non del tutto sbagliato, come ovvio, ma questo è **Syphon Filter**, si può amare o si può odiare. Un gioco di valore, consigliato a chi non abbia ancora affrontato nessun titolo della serie, comunque da valutare per chiunque non sia nuovo alle avventure di Gabe Logan. Probabilmente il vero canto del cigno di PSone…

voto **7 su 10**

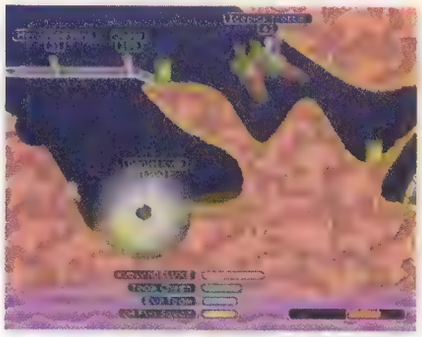


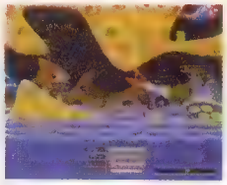


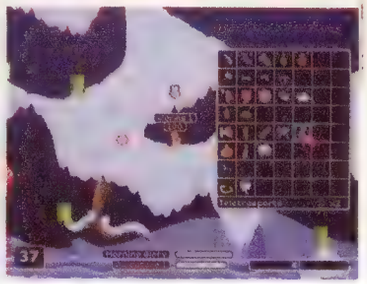
FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EON DIGITAL ENT.** SVILUPPATORE **TEAM 17/CODE MONKEYS** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **4**

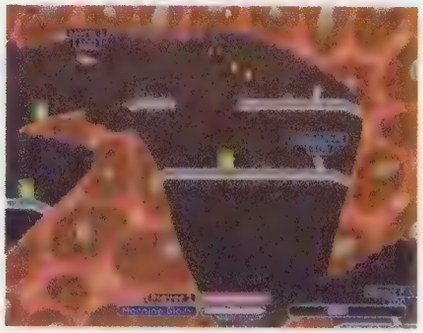
Worms World Party

"Il fucile è solo uno strumento, è il cuore di pietra quello che uccide. Se la vostra volontà di uccidere non è pura, ben controllata, potreste esitare al momento della verità. Non sarete voi a uccidere." (*Full Metal Jacket*, 1987)









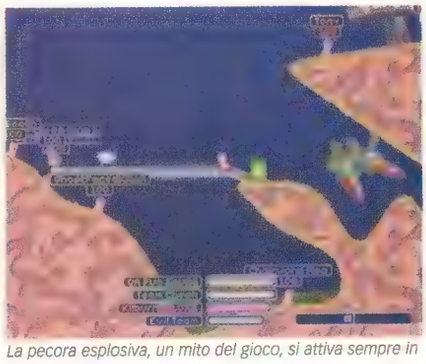
*Anche finire semplicemente fuori quadro (non solo in acqua) rappresenta la fine per i cagnotti di **Worms World Party**.*

di paolo**cardillo**

PlayStation/PSone è morta, per cui ci crescono i vermi. Pensate: 90 milioni di carogne in tutto il mondo, una vera epidemia letale. E i vermi, appunto. Viscidi, repellenti, sotterranei e, a partire dal 1994, pazzescamente simpatici grazie al Team 17. Allora aveva ancora senso parlare di Commodore Amiga, ed è lì che sono nati gli invertebrati dello storico gruppo di sviluppatori inglesi capitanato da Martin Brown. E oggi rieccoli serpeggiare tra le bitmap 2D che si pensavano in disuso, eccoli citare frasi di guerra trite e ritrite, solo con tonalità e dimensioni lillipuziane, roba da ribaltarsi dalle risate. Chi pensava che degli schifosi anellidi potessero essere così simpatici!

A dire la verità, non è cambiato granché dal precedente capitolo (**Worms Armageddon**). La struttura di gioco mantiene ancora l'impianto dello strategico a turni: si combattono fino a un massimo di quattro team composti da un numero massimo di quattro vermi, e si chiama in causa un verme alla volta. L'anellide può allora sfruculiare in un arsenale polposo e completamente fuori di testa e decidere come "punire" il nemico. Ovviamente, ogni plotone deve avere una sola cosa in testa: conquistare la superiorità numerica. Questo non si traduce però in un insensato bombardamento stile-FPS ("Tanto ho l'arsenale di Rambo!"), ma vanno rispettati alcuni fondamentali accorgimenti, tipo cercare in tutti i modi di radunare quante più "unità" nemiche nella stessa porzione di scenario e lì indirizzare l'attacco. Praticamente, colpirne cento per punirne solo uno: il giocatore avversario (o la CPU). Dal punto di vista difensivo vale ovviamente la regola contraria: non compattatevi troppo, o assisterete a una spiacevole epidemia di punti-ferita tra i vostri ranghi. Lo stesso dispiegamento dei vostri vermi ha altre sotto-regole: praticamente dovreste riuscire a mediare tra una posizione abbastanza riparata e una con un'ampia vista sulle truppe nemiche. Non sempre è facile. Fortunatamente, gli Worms non sono completamente immobili: all'inizio del turno, ogni cagnotto si può spostare a piacimento, strisciando e saltando (ci sono vari tipi di balzelli) e poi colpire. In tutto vengono concessi 45 secondi (di default) per eseguire la propria mossa. Dopo aver utilizzato una forma d'attacco, viene comunque concessa ancora una manciata di secondi per muoversi. È un'ottima idea, considerando che per usare buona parte degli ordigni bellici bisogna in qualche modo scoprirsi.

L'arsenale a allestito dal Team 17 vanta dispositivi che farebbero la felicità di Charlton Heston (complimenti Charlton, sei a capo di un esercito di vermi!), ma il vero vanto degli autori di Worms sono sicuramente le armi "non convenzionali". Sul primo versante (reparto Soldato Ryan), l'offensiva si scatena con bazooka (praticamente l'arma di ordinanza), fucile a pompa, pistola, mitragliatrice, mortaio, missili teleguidati, attacco aereo (previa indicazione della zona da bombardare), bombe a mano (normali e a grappolo), mine etc. etc. Sul secondo versante (reparto Sogna Osama, sogna) registriamo: pecora esplosiva, mandria di mucche pazze, vaso Ming, signora anziana, puzzola venefica, tempesta di banane etc. etc. Gli effetti non ve li descriveremo tutti (alcuni li avrete già intuiti, e non è un buon segno...): vi basti sapere che le emanazioni della puzzola fanno addirittura ammalare i poveri vermiciattoli che, se non incroceranno un kit di pronto soccorso al più presto (ogni tanto ne piove qualcuno dal cielo in **Worms World Party**, così come i rifornimenti), si spegneranno in una lenta agonia. L'arma bianca (reparto Guerrieri della Notte) non è stata trascurata: mazze da baseball, asce bipenni, parodie delle shoryuken e l'azione più devastante di tutte: la mitica "spintina". Siccome, come dicevamo



La pecora esplosiva, un mito del gioco, si attiva sempre in due tempi: invio e detonazione.

Direzione e velocità del vento, segnalate in basso a destra, influiscono sulle traiettorie delle armi balistiche.

L'attacco suicida è ancora più efficace se innesca anche alcune mine lungo il percorso.

prima, per adocchiare un bersaglio è necessario conquistare una posizione con una buona visuale, molto spesso ci si ritrova sul ciglio di una zona elevata del paesaggio. A questo punto vi basta una pacca sulle spalle (la "spintina", appunto) per precipitare di sotto e vedere assottigliarsi l'energia dopo una rovinosa caduta. Ma potreste finire addirittura annegati. Come nei precedenti capitoli, l'acqua è rimasta il vero elemento letale del gioco: chiunque finisca a mare ha il destino segnato, qualsiasi quantità di energia abbia accumulato. Per questo, in molti casi per gli esplosivi è più decisiva l'onda d'urto che non l'esplosione stessa. Ma continuiamo la carrellata di operazioni belliche: ci sono anche le missioni suicide (reparto Oggi non mi va), tra cui un attacco kamikaze che ha lo stesso effetto di una palla da bowling su un gruppo di birilli. Se i bersagli si trovano uno dietro l'altro sulla stessa piattaforma, inanellerete un filotto di bersagli non indifferente. È forse l'attacco che coinvolge più bersagli in un'area che si estende in lunghezza (a patto che sia pianeggiante). Lo scotto da pagare ovviamente è l'immolazione del kamikaze. Tutto il resto sono gingilli da squadre speciali o, nuovamente, il kit militare del nonsense. Si tratta in buona parte di iniziative di spostamento: la corda ninja è sicuramente la più divertente, visto che richiede un dosaggio del ciondolamento per recapitare il vostro vermiciattolo a destinazione; il paracadute vi evita di spiaccicarvi al suolo da quote elevate; il bungee jumping più o meno lo stesso. Il bello di queste iniziative è che si possono dispiegare in due turni. A quello vero e proprio di spostamento può fare seguito un attacco: meglio di così… Altrimenti potreste optare per la soluzione drastica: il teletrasporto. Quest'ultimo non comporta alcuna fatica, ma in compenso non consente alcuna azione offensiva dopo il "trasferimento". In totale, ci troviamo di fronte a più di 50 iniziative possibili che nel gioco vengono illustrate addirittura in una Worm-pedia, con consigli allegati. Inutile dire che la struttura e lo stile del gioco lo avvicinano più a un party game che a un vero e proprio gioco di strategia. Riunite un po' di amici, comprate Coca, popcorn, dolciumi, porcherie varie e date il via all'attacco. Il divertimento potrebbe raggiungere livelli stellari.

Questo non ci impedisce di sottolineare il fatto che, nonostante siano passati svariati anni, la struttura di **Worms** non è riuscita a sfuggire alla fossilizzazione. Non c'è grande differenza tra **Worms World Party** e i capitoli precedenti, se non nelle opzioni. Inquadrandolo nel panorama videoludico odierno, un po' debole lo sembra. In un periodo in cui si fa un gran parlare di intelligenza artificiale, i cagnotti di **WWP** sembrano onestamente un branco di cerebrolesi. Qualcuno avrà già sperimentato la reattività esasperata di **Commandos 2,** qualcun altro il livello di interazione dei mastini di **MGS2**, lodiamo ogni santo giorno la capacità di tenere il campo dei calciatori delle saghe calcistiche Konami, per cui non credo di esagerare se affermo che mai come oggi il genere di **Worms World Party** può essere considerato un genere minore. Non può certo nascondersi dietro il paravento del party game, tanto si vede che è pure strategico e, da un certo punto di vista, platform. Nel complesso comunque, rimane un ottimo gioco multiplayer che cerca di accogliere col massimo comfort anche il giocatore solitario, tra editor, missioni concepite appositamente, time attack e così via. Il vero problema, alla fine, rimane la sua paurosa somiglianza strutturale con i precedenti episodi; quantitativamente, invece, è decisamente a posto…

voto 6 su 10

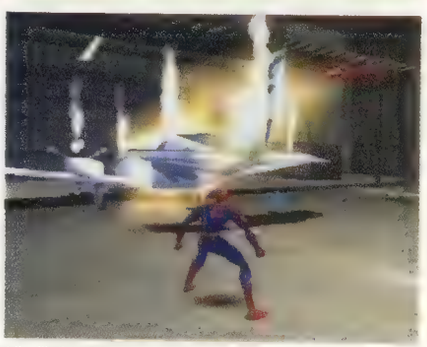
FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **VICARIOUS VISIONS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Spider-man 2 Enter: Electro

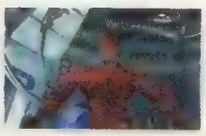
Legge n° 175 del videogioco: Se il protagonista di un videogame indossa un costume idiota, è dotato di superpoteri e parla in slang americano, non è garantito che intorno a lui sia stato realmente programmato un videogioco.

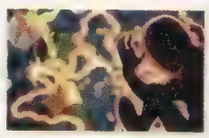
Spidey Fan Club

I fan di un supereroe che comprano un gioco con un supereroe vogliono dosi massive del supereroe. Assolutamente scontato. E Activision, che ben conosce questa legge non scritta, ha pensato bene di imbottire **Spider-man 2** di tonnellate di goodies. Oltre ad un movie viewer per rivedere i filmati, nei menu del gioco sono presenti un costume viewer con tutti i costumi di Spidey ed un create-a-spider per realizzare il proprio personaggio combinando skin e poteri speciali. La sezione gallery mette invece a disposizione un Parkers Portfolio con illustrazioni dei boss, le prime pagine del quotidiano Daily Bugle comparse nel gioco, l'intera galleria dei personaggi, gli storyboard originali ed infine una comic collection, con le copertine di 32 albi storici di Spider-man. Mentre per ottenere la maggior parte di questi goodies è necessario soddisfare determinate condizioni di gioco (completamento di stage, record, tempi di gioco), i comics vanno direttamente ricercati nei livelli, sparsi nelle location di gioco e presenti solo a determinati gradi di difficoltà.



*I livelli di **Spider-man 2** raramente stupiscono per dimensioni lorde. Mentre gli stage "a terra" sono spesso caratterizzati da topografie poco complesse (fino al caso limite di livelli composti da una sola location), quelli ambientati sui tetti permettono di spostarsi solo da un palazzo all'altro, perlopiù con percorso prefissato, mentre le fondamenta sono avvolte da una funebre oscurità.*

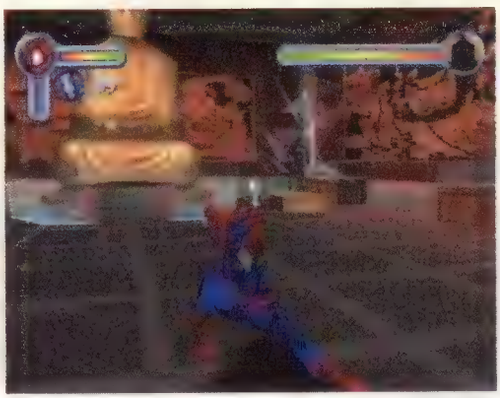




Il vecchio figlio delle matite Marvel Comics, classe 1962, conosce bene la vita ed il mondo. Ed è per questo che sa quanto sia lucrativo apparire in un videogame. Ma non pensate male di lui. **Spider-man 2** non è una mera speculazione commerciale. È una speculazione commerciale fratto due. Da apprezzare per quanto riguarda struttura di gioco e allestimento narrativo; da condannare (?) perché troppo simile al proprio prequel. Ma andiamo per gradi…

Spider-man 2 offre un'esperienza di gioco in ragnatelico equilibrio tra platform, adventure, stealth e beat'em up. Come dire: ci si aggira per le strade, si picchiano gli avversari, si cammina sui muri, si vola di tetto in tetto e si completano microtask. Nulla di più ragnatelico. Qualsiasi cosa voglia dire. È agile, il nostro quarantenne con il costume rosso e blu. Il sistema di controllo sfrutta ben otto tasti del pad Sony, ma gli permette di picchiare rispettabilmente e di usare la ragnatela con rara professionalità. Anche perché, per compiere il dovere del supereroe medio, bisogna essere versatili. Sono piccole cose, quelle richieste all'antroporagno: cercare 4 chiavi per disattivare un ordigno, sradicare un idrante per spegnere un incendio, seguire un radar per arrivare a destinazione, avanzare in un livello senza farsi scoprire dalle guardie. Oppure, più semplicemente, eliminare tutti i bad guys sparsi all around. E se l'ultima frase non vi è chiara, really sorry, ma iniziate ad abituarvi. Proprio perché in **Spider-man 2** non esistono briefing scritti (ben comprensibile vista la limitatezza dei livelli), ma tutto è da dedurre dal continuo sproloquiare in inglese del nostro fiero yankee anglofono. D'accordo, per sapere cosa fare spesso basta un minimo d'intuito, ma se il vostro inglese è di livello scolastico (ovvero: non lo sapete) potreste ritrovarvi più volte bloccati. E allora via: ricominciare, ripetere il livello, tentare un'altra azione, morire, ricominciare, ripetere il livello, tentare un'altra azione. In loop. Maledettamente frustrante. Anche perché frustrante è anche ciò che rimane di **Spider-man 2**. Gli ottotastici controlli di cui sopra, ad esempio, vero dramma psicologico per giocatori ipertesi. Non è bella la vita quando la ragnatela non parte e il nostro aracnide, in emulazione di Tarzan, si ritrova senza liana a precipitare come un idiota. È ancora peggiore quando si cerca di afferrare un boss e ci si ritrova invece a cambiare direzione, incassando una scarica di violenza sulla nuca. E quando a questo si aggiunge un infame controllo di camera, la situazione volge ovviamente al peggio. Il cameraman di **Spider-man 2** è probabilmente un anarchico della prima linea. Un piccolo emulo di Bakunin che non si pre-

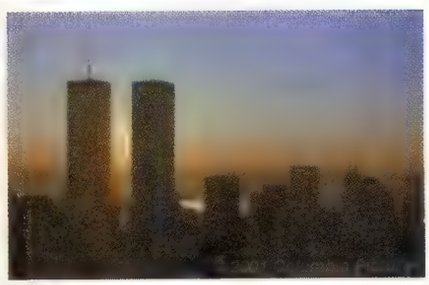
di ivanfulco



sta a nessun aggiustamento manuale dell'inquadratura, limitandosi a seguirci alle spalle e ad aggiornare degnamente la posizione di camera solo a Spider-man fermo. Cosa questo comporti riguardo ai combattimenti corpo a corpo o ai cambi di direzione in volo è materiale facilmente intuibile. Ma a prescindere da tutto questo, inutile negarlo, c'è comunque della sofferenza in questo gioco. Proprio come nel personaggio di Spider-man, si potrà ravvisare, ma che nessuno cerchi di farla passare per una precisa volontà espressiva. C'è del dolore perché narrativamente il gioco si muove con discreta fluidità, grazie al parlato e alle numerose cut-scene, ma il ritmo viene dilaniato nella sezione giocata. C'è dell'astio perché l'impatto grafico è gradevole e pulito, ma il prezzo da pagare è un frame rate indeciso e affaticato. Quello che segue, con buona approssimazione, è il mio pensiero ultimo…

Bottom line: In **Spider-man 2** si respira l'aria delle polveri bagnate. Il carisma del personaggio ed il comparto narrativo sono il cannone da 120mm. L'alternarsi di approcci di gioco (tra esplorazione, stealth e combattimenti) è il colpo pesante caricato in canna. I limiti nel controllo e nella camera sono invece la pioggia dura che bagna le polveri. Non c'è esplosione in **Spider-man 2**. E anche se ci fosse, la bocca del cannone sarebbe comunque sigillata da un tappo di sughero, metafora della limitatezza del level design. E potremmo continuare, rilevando come un tappo di sughero non abbia un elevato potere d'arresto. Ma il parallelo è volontariamente assurdo, proprio per lasciare i fan dell'Uomo Ragno a godersi avventura e goodies, mentre noi cerchiamo di pensare ad altro…

voto 5 su 10



Previsto per maggio 2002 per la regia di Sam Raimi, l'atteso film di Spider-man era stato promosso a metà di quest'anno con un trailer di alcuni minuti. Nel video si assisteva alla fuga in elicottero di una banda di rapinatori, bloccati infine dall'Uomo Ragno con una gigantesca ragnatela stesa tra le Twin Towers. In seguito agli eventi dell'11 settembre, trailer, poster e tutto il materiale raffigurante le torri gemelle è stato rocambolescamente ritirato da Sony. Secondo fonti interne la sequenza censurata non era una scena del film, ma solo materiale per il promo.

NEW AGE
DISTRIBUZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI
S. Egidio alla Vibrata - TE
C.so Matteotti, 12
Tel. 0861/847113
www.newageland.com

Vuoi aprire un punto vendita
New Age nella tua città?
Contattaci, abbiamo la soluzione per te!

Hai un negozio di videogiochi?
Richiedi il nostro listino rivenditori.

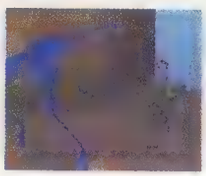
Vuoi acquistare videogiochi
a prezzi vantaggiosi?
New Age vende ai privati, anche per corrispondenza!

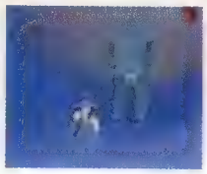
graphic design by bierre-studio info@bierre.net

FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE/DISNEY INTERACTIVE** SVILUPPATORE **EUROCOM** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Atlantis – L'Impero Perduto

Aladdin potevano chiamarlo Aladino, Hercules Ercole, Atlantis Atlantide: non suonavano mica poi così male...





di paolocardillo

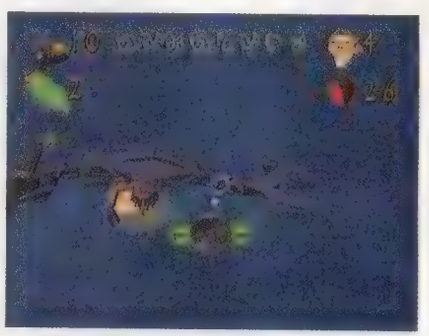
Al botteghino USA, è stata una delle pellicole Disney meno redditizie degli ultimi anni: "solo" 84 milioni di dollari, e siete autorizzati a grattare via le virgolette se scatta il confronto con un rivale diretto come *Shrek* (DreamWorks), che ha superato i 260. Ormai la gente vuole solo ComputerGrafica? Non diremmo, visti gli anemici incassi di *Final Fantasy TSW*... Comunque, in Italia il film non è manco uscito (si manifesterà, classicamente, a Natale) e Sony + Disney ci consentono di saggiarne un'anteprima, chissà che questo non crei un po' di hype attorno alla pellicola almeno nel bel paese...

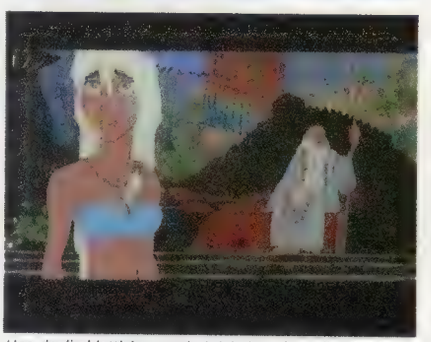
Visto il target per famiglie, non a caso la piattaforma prescelta è stata la tenera PSone/PlayStation, anche perché la solida base di installato consente sempre di sognare distese di bigliettoni. E non a caso la struttura di gioco è ammantata di un tipico feel adolescenziale, anche se questo non ci impedisce di rilevare i progressi effettuati nelle ultime produzioni "per i più giovani". Per certi versi, **Atlantis** è più sofisticato di un **Tomb Raider**, per altri prende per mano il giocatore come fosse un bambino dell'asilo. La trama è centrata sull'ostinazione di Milo Thatch nella ricerca del continente perduto di Atlantide. Il trentaduenne linguista Milo sembra l'unico in grado di comprendere la millenaria scrittura che sembra proprio appartenere al misterioso popolo della leggendaria terra sommersa. Nella spedizione vengono coinvolti, ovviamente, altri personaggi e il videogioco vi darà la possibilità di effettuare un cambio da una rosa di cinque, ognuno con delle proprie caratteristiche che riguardano l'arma d'ordinanza e una specifica abilità. Milo è dotato di un boomerang, l'esperto meccanico Audrey di una pistola spara-bengala, il palermitano Vinny di bombe a mano, il geologo Moliere di... manciate di sassi e la Principessa Kida di una micidiale lancia del popolo di Atlantide. Per un utilizzo più preciso degli ordigni, si può attivare una visuale in soggettiva (con mirino), comunque molto utile anche per una panoramica a 360° del paesaggio. Per quello che riguarda le abilità, Milo è da chiamare in causa quando si tratta di interpretare strane scritte sui muri (stranamente questa è un'abilità che viene invocata rarissimamente nel corso del gioco). Audrey effettua riparazioni di macchinari che sprizzano scintille. Vinny piazza esplosivi che "modificano" a vostro vantaggio la morfologia del paesaggio. Moliere scava dove si può. Kida invece... basta così, non vi vogliamo togliere il gusto della sorpresa, anche perché vi possiamo anticipare che si tratta di un personaggio non immediatamente selezionabile all'inizio dell'avventura. Ognuno degli eroi del gioco non si può comunque inviare in prima linea in qualsiasi momento: è necessario individuare i checkpoint (delle specie di trasmettitori radio), ma anche a quel punto non tutti i personaggi potrebbero essere disponibili. La maggior parte delle volte, comunque, quelli che servono sono attivabili.

Come si diceva, anche i teen games maturano e in effetti **Atlantis** mostra dei segni di una più spiccata complessità rispetto ad altri esempi del genere: interessante per esempio, in un'occasione, l'uso alternativo dei bengala di Audrey per illuminare una locazione completamente buia conficcandoli nelle pareti (in attesa che purtroppo si estinguano). Interessante anche la possibilità di combinare dei cristalli di diverso colore con alcune armi per trasformarle in ordigni dalle caratteristiche potenziate. Il boomerang di Milo può acquisire una gittata superiore o addirittura trasformarsi in una sorta di cirrocumulo che scarica tuoni e fulmini! Il processo di evoluzione non va al di là di questo e gli utilizzi alternativi degli oggetti sono puramente episodici, apposta per fare rientrare **Atlantis** nella categoria adolescenziale. Ma intanto ci sono, così come ci sono anche alcune sezioni di guida/volo (guiderete sommergibili, camion e altro...), una grafica buona, filmati e commento sonoro espiantati dal film, e tutte quelle maledette centinaia di cristalli da incamerare come in ogni buon platform. Insomma, se il bimbo piange, forse il videogioco di **Atlantis** può essere il rimedio giusto.

voto **6 su 10**

I puzzle coinvolgono semplicemente lo spostamento di oggetti o il loro inserimento in un dato meccanismo.

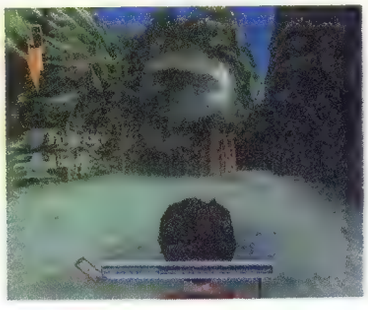


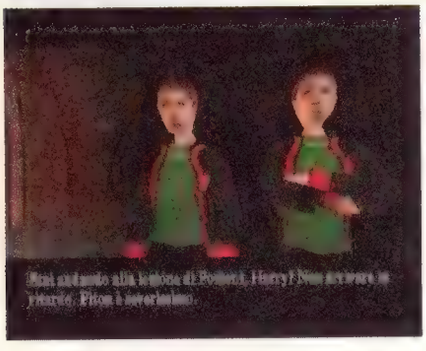


Uno degli obiettivi secondari del gioco è quello di sbloccare degli spezzoni del film raccogliendo i caratteri che compongono la parola "Atlantide" nella lingua originaria.

Harry Potter e la Pietra Filosofale

Trema, Mister Forrest...





Da non dimenticare la sezione "collezionismo": se la vostra esplorazione è stata particolarmente meticolosa, potete completare un piccolo album di figurine di maghi famosi.

Dopo lo spaventoso successo dei libri di Harry Potter in tutto il mondo (e la solita accusa di plagio che colpisce tutti i best-seller), ecco il videogioco tratto dal film. Si tratta forse di uno dei tie-in videoludici con il miglior tempismo nei confronti del prodotto a cui è ispirato. Praticamente esce negli States in contemporanea con il film, una cosa davvero rara nell'entertainment odierno. Nella nostra amata penisola esce addirittura prima, tanto da assumere una funzione quasi promozionale nei confronti della pellicola! Cose che capitano veramente raramente... Chiaro che le avventure del giovane mago occhialuto siano state concepite per essere gustate particolarmente da menti giovani e anche questa trasposizione videoludica ad opera di Argonaut si regola di conseguenza. A proposito, che carriera altalenante hanno avuto gli Argonaut: prima divinità del 3D su Amiga, poi dimenticati, poi progettano il chip F/X per le cartucce Super Nintendo, ricadono nell'anonimato, tornano alla ribalta con **Croc**, spariscono, e ora si occupano di un gioco per un target giovanile, per quanto dotato di un nome di richiamo. Il gioco sembra impostato appositamente per titillare a piccoli passi la fantasia di chi gioca: non è infatti dotato di uno scenario organico e imponente, ma si può dividere in tante piccole locazioni, ognuna caratterizzata dalla scoperta di una nuova, piccola prova da affrontare. In questo si differenzia da un possibile rivale come il disneyano **Atlantis**. Visto lo stile del gioco, le sfide non sono esageratamente impegnative e nemmeno troppo congestionate, ma l'atmosfera è decisamente superiore a quella di **Atlantis**: ogni locazione non manca mai di stupire con la presenza di personaggi "anticonvenzionali" o grazie a piccoli particolari dello scenario che creano l'illusione di un magico universo alternativo al nostro. Se a questo aggiungiamo la notevole opera di localizzazione con ottimi doppiatori e le musiche avvolgenti, non potremo stupirci se ci troveremo di fronte a un putiferio di madri che si avventano sulle confezioni di **Harry Potter** durante il periodo natalizio.

Ma entriamo nel dettaglio: lo scenario è la Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts, in cui sono sempre le solite due squadre di allievi a contendersi la palma del miglior team dell'anno, cioè Serpeverde (praticamente il "nemico" nel gioco) e Grifondoro (la vostra squadra, trascinata da Harry Potter). Progredendo nel gioco, verrete gratificati dall'avanzamento in graduatoria della vostra squadra, rispetto a Serpeverde e ad altre due squadre, eternamente perdenti. Nel gioco può succedere un po' di tutto, nel senso che verrete sballottati da un minigioco all'altro, con assaggi di varie meccaniche. Potrebbe partire una trasvolata in sella a una scopa attraverso degli anelli in stile **Pilotwings**, arricchita dalla presenza di un avversario da superare o addirittura da colpire una volta "agganciato". Oppure potrebbe entrare in gioco un piccolo enigma. Ad esempio, c'è un punto in cui delle specie di tuberi pieni di frange vegetali vanno fatti ingrassare attirandoli verso i cespugli di un'erba di cui sono ghiotti. L'ingrassamento serve per fargli ostruire uno sfiatatoio... etc. etc. Più tardi dovrete invece intuire come farli dimagrire... E ancora: perché dovrei lanciare un Puffagiolo (er...) per provocare gli starnuti di quegli obesoidi? E via così. Trattandosi di maghi, non poteva mancare un repertorio di incantesimi. A testimoniare l'impostazione giovanilistica, il gioco "arma" automaticamente la magia che serve in un dato momento, questo però non significa che il suo utilizzo non richieda un minimo impegno successivo al suo innesco. La prima magia è un classico attacco via bacchetta, che però può servire anche per sortire effetti diversi da quello dell'eliminazione fisica. La seconda è la telecinesi, spesso utile per risolvere alcuni puzzle o addirittura indispensabile in alcuni combattimenti. A proposito di combattimenti, ogni tanto si aprono dei confronti con delle specie di boss di metà livello, anche questi mai troppo banali da confinarli nella categoria "esageratamente bambinesco". Insomma, ci troviamo di fronte a un teen game che si distingue per la cura con cui è stato eseguito: come detto, sembra più una successione di mini-sfide, ma tutto è pensato e reso accattivante da un contorno pieno di piccoli particolari intriganti. Proprio quello che ci vuole per attirare un pubblico brufoloso...

di paolo**cardillo**

voto 6 su 10

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

Ciao Marcello,
ho letto con attenzione la lettera di Gatto Plepa (**SC**85) ed in particolar modo la tua risposta, che condivido pienamente. Anche se a stento (faccio fatica ad ammetterlo pure a me stesso), mi rivedo nella categoria degli HCG. A mio avviso, ci sono alcune caratteristiche che definiscono noi HCG:

• Non compriamo (quasi) mai giochi a casaccio: scegliamo con cura, leggendo riviste del settore e le relative pagelle. Compro 4 riviste, tutti i mesi, perché se una eccelle nelle recensioni, altre eccellono in simpatia o servizi particolari. Sappiamo chi è Capcom, cosa ha fatto Konami. Sappiamo chi sono i vari Kojima, Naka, Miyamoto anche se non abbiamo mai mangiato a casa loro.

• Ne sappiamo qualcosina di termini "tecnici": ho una vaga idea di cosa siano texture, patch, risoluzione, buffer, light sourcing anche se non ho la minima idea di come vengano implementati in un gioco (grazie a **GameDevelopment** ne so qualcosa di più... ecco, credo che anche il fattore "curiosità" rientri nelle caratteristiche degli HCG).

• Non nego di avere nella mia softeca di N64-PSX-DC-MD-SNES-PS2, 3 (tre) giochi piratati, per il semplice fatto che non mi volevo arrischiare a comprarli originali visto che le recensioni non erano state lusinghiere, ma nonostante ciò i giochi mi avevano attratto.

• Ai tempi del C64 ho comprato VAGONATE di software contraffatto, in edicola, convintissimo che se era in edicola era cosa onesta (beata ingenuità).

• Ho un PC da poco e mi ha preso in modo pazzesco la febbre da emulazione. Non posso credere di avere sul mio PC **R-Type**, **Kiki Kaikai**, **Gunsmoke**, **Ninja Spirit**, **Psychic 5**, **Darwin 4028**... So che è pirateria, ma per dio, la mia adolescenza è stata rovinata da questa droga, e poterla riassaporare non mi sembra vero (anche questo è essere HCG, o no?).

• Cosa importantissima: ho sempre portato a termine i giochi che ho comprato! Può sembrare cosa banale, ma credo che questa "caratteristica" sia tra le primarie che identificano noi HCG.
Okkei, magari non ho tutte le stelline di **Mario 64**, non ho tutte le Weapon di **FF**, non ho sviluppato eccezionalmente i personaggi di **FF Tactics**, ma per dio conosco tutti i finali dei giochi. Sottocartella: non ho mai comprato Action Replay né altro. Non spendo 100 carte per finire il gioco in un giorno (e anche se ho amato **Onimusha**, che incazzatura il finale raggiunto in una settimana). E poi... sì... hai ragione, espongo sullo scaffale tutti i miei giochi, e se non fossero originali, non sarebbero così belli.
Ciao
Emanuele - Lord of The Midlands

Cos'è *"il meglio in edizione originale"*? Stavi parlando degli hardcore gamers e del fatto che "loro", pur giocando molti giochi, terrebbero in bella vista (o, preferisco dire nel cuore) solo i migliori. Ho guardato il mio scaffale, curvo e stracolmo (soprattutto impolverato, poi lo pulisco ve lo assicuro) e su quindici giochi che ho giocato/sto giocando sei sono universalmente definiti "belli". I restanti rientrano nei "carini". Come su quel ripiano, nei miei ricordi ci sono "grandi" giochi e "piccoli" giochi. Hanno tutti lo stesso spazietto. Credo di essere un hardcore gamer; quindici anni di riviste nella libreria (da spolverare anche questa) me lo confermano, e ritengo che la soggettività sia la forma ultima di espressione di questa esperienza ludica. Spiegandomi meglio: il "novello giocatore" compra tanti giochi (magari masterizzati, oppure no), il "tipo un po' più navigato" compra solo i classici (magari solo originali, oppure no), e l'hardcore gamer? Magari compra i prodotti di una determinata ditta (es. Rare, Treasure) o di un autore (es. Miyamoto) e perché no, magari si butta su cose un po' particolari (es. **Bishi Bashi Special**). *"E' difficile definire l'hardcore gamer"*, l'hai scritto tu, non posso darti torto. Vorrei pensare, però, che sia una persona con un senso critico ben formato e dei gusti da esso scaturiti: personali e non necessariamente comuni. Un po' come un cultore d'arte che ha un suo autore e una sua corrente prediletti. Il meglio è ciò che (coscientemente) piace.
Ciao
Amedeo

*Siamo arrivati a un punto morto. Il tentativo di definire l'hardcore gamer ci ha fatto girare in tondo per mesi senza giungere ad alcuna conclusione. A dire il vero, siamo giunti eccome ad una conclusione: l'hardcore gamer non esiste. Tu guarda, era così facile. Credo che ognuno di noi abbia cercato di definire in forma univoca l'hardcore gamer disegnandone il profilo comportamentale sulla base del proprio. In pratica abbiamo ingenuamente cercato di costruire una categoria composta da elementi tutt'altro che omogenei. Qualche esempio: se acquistare giochi di importazione è caratteristica dell'hardcore gamer, chi non può permetterselo non lo è? Se dedicare buona parte della propria giornata all'attività videoludica è tipico dell'hardcore gamer, chi ha altre priorità (lavoro, vita sociale etc...) non lo è? Chi non ha vissuto sulla propria pelle la storia videoludica sin da suoi albori per motivi di età o quant'altro, non lo è? Mentre dico questo penso e trovo conferma in Steven Poole, 30 anni, autore di uno dei più approfonditi ed accurati saggi sul videogioco che abbia mai letto (*Trigger Happy *– disponibile sono in lingua anglosassone) nonché curatore di una rubrica fissa sul prestigioso mensile britannico* Edge. *Poole ha cominciato a giocare su uno ZX Spectrum all'età di 10 anni ed è andato avanti così fino a 16 anni, dopodiché ha mollato tutto ("*I decided to put away childish things*", dice proprio così, cose da bambini) e si è dato alla musica heavy metal. E' tornato ad impugnare un joypad solo diversi anni dopo con* **WipEout 2097** *su PlayStation dietro invito di un amico, e solo da allora ha preso a seguire l'evoluzione del media con l'attenzione che merita. In pratica Poole volgeva lo sguardo altrove mentre i vari Amiga, Atari ST, NES, Super NES, Master System, Megadrive, scrivevano i loro capitoli di storia negli anni '80/'90. Possiamo quindi escludere Steven Poole dalla categoria dell'hardcore gamer? Probabilmente no. Poole, io, voi, siamo tutti unici, individui, consumatori più o meno avidi, più o meno ricchi, più o meno brillanti, più o meno passionali di intrattenimento elettronico. Non siamo nessuna categoria. Non siamo nessuna generazione. Quasi quasi mi viene il sospetto che siamo tutti casual gamer. Casual gamer ben informati, sia chiaro, casual gamer che sanno vedere "oltre" il video fin dentro il mistico ingranaggio che muove i meccanismi di gioco. Che sanno discernere il "bello" dal "brutto", capire cosa c'è di sbagliato e di giusto in un videogioco. Non siete d'accordo? O magari obiettate pensando "no, l'hardcore gamer esiste eccome. L'hardcore gamer passa tutto il giorno davanti allo schermo, parla e mangia videogiochi dalla mattina alla sera, quando non gioca naviga in internet in cerca di informazioni, visita i newsgroup" e così via. Se pensate questo non pensate all'hardcore gamer, pensate ad una figura diversa. Pensate al loser (o ad un membro qualsiasi della redazione di* **Super Console**, *per inciso.)*

> "Mi sembra di giocare **sempre le stesse cose**, non so se tu abbia la stessa sensazione, ma lo stupore di **trovarsi di fronte** ad un prodotto unico è **sempre più raro**"
>
> Andrea D.F.

Caro Marcello, dopo l'annuncio di Capcom di passare a GameCube e il pessimo **Veronica X** che di fatto è

uguale alla versione per Dreamcast – la cui qualità si può considerare conforme solo al momento in cui uscì – dopo tutto ciò mi chiedo: esiste nell'attuale panorama delle uscite, un gioco che abbia lo stesso significato che ebbe **Resident Evil** su PlayStation quando fece il suo esordio? Di seguiti ce ne sono fin troppi e per quanto riguarda i vari **Onimusha** e **Devil May Cry**, be', le modifiche alla struttura di gioco non mi sembrano così consistenti come si vorrebbe far credere. Al di là di vari discorsi sul dettaglio, in generale sento, ed è questo che vorrei testimoniare, un clima stantio, stagnante nelle idee, nei concetti, nella proposizione di nuove possibilità di gioco. Non vedo, in parole povere, un'evoluzione sostanziale di quello che potrebbe essere "Il futuro dell'intrattenimento elettronico". In altri termini mi sembra di giocare sempre le stesse cose, non so se tu abbia la stessa sensazione, ma lo stupore di trovarsi di fronte ad un prodotto unico è sempre più raro. Forse si dovrà attendere, ma con PlayStation ricordo che le varie "generazioni" di giochi in uscita, promettevano sempre esperienze uniche. A parte i miglioramenti grafici e la sempre maggior invasione nell'ambito console dei prodotti PC, vedo sempre rifacimenti, rifacimenti e rifacimenti. Ma forse il mio scetticismo volge ad un acuto pessimismo nei confronti dell'industria. E qui torno alla prima riflessione fatta a inizio lettera. Ma che cosa significa l'ennesimo **Resident Evil**, l'ennesimo **Mario** o l'ennesimo **Zelda**, il nuovo **MGS2** eccetera, eccetera? E che è: vivremo di seguiti? E se seguiti non sono perché le cosiddette novità devono avere strutture di gioco trite e ritrite? E dire che l'EE di PS2 prometteva nuovi straordinari mondi. Dove sono finiti?
Saluti
Andrea D.F.

*Credo che più che un questione di seguiti e remake sia una questione di esasperazione dell'offerta. In poche parole, c'è tanta di quella roba (chiamala fuffa) sugli scaffali dell'ipermercato videoludico da rendere tremendamente sbilanciato, o meglio, più sproporzionato che in passato, il rapporto fra remake e prodotti dal concept originale. Le cause le conosciamo (innovazione vs rischi economici). Ma c'è dell'altro. La nuova generazione di console non porta in dote il medesimo impulso innovatore della precedente. Il 3D ha dato ossigeno alla creatività nell'era dei 32bit, ma in questa dei 128bit la percentuale di anidride carbonica comincia a farsi sentire in maniera soffocante. Venti milioni di poligoni e texture più dettagliate, paesaggi più estesi e algoritmi di fisica comportamentale più sofisticati, fanno giusto un po' di corrente, ma sono solo perfezionamenti di una tecnica rappresentativa (quella 3D) che esiste da decenni. Nel fosso che separa la seconda dalla terza dimensione sono già state riversate notevoli quantità di innovazioni che chiamerò "tecnodipendenti" - vale a dire indotte da fattori tecnici piuttosto che intimamente creativi - ma il futuro non ci riserva un'altra dimensione. Nuove diavolerie come i sistemi di riconoscimento vocale (interessante **Deka-Voice** non vi pare? Cfr. **PlayWorld** - **SC**86) o di monitorizzazione del moto dell'utente (dalle maracas di **Samba de Amigo** alla videocamera di **Police 911**) possono bonificare l'aria in un futuro non troppo remoto, ma poi? La creatività non può mica dipendere dal progresso tecnologico (e soprattutto da add-on e periferiche varie). E' questa la sfida del nuovo millennio, tornare alle origini, dimostrare di avere ancora la capacità di concepire meccaniche ludiche inedite nell'ambito del medesimo contenitore tecnologico. Sì, lo so, sembra uno slogan politico: ti piace crederci ma sai bene che sono tutte cazzate. Ciononostante resto sull'ottimista andante. Giochi come **Ico**, **Pikmin**, **Luigi's Mansion**, **GTA3** ma anche **Devil May Cry** e **Onimusha** (permettimi di dissentire, caro Andrea) mi disegnano un sorriso sul volto. Se ci fai caso sono stati tutti e sei commercializzati nell'arco di un anno. Mica male.*

> "[Caro Mikami] Se tu ci giri le spalle **noi le gireremo a te**, non so chi cederà **per primo**"
>
> Luca Rusconi

Deluso. Non ci sono altre parole per descrivere ciò che provo in questo momento rispetto al futuro che attende **Resident Evil**. Come molti di voi sapranno i nuovi titoli targati **Resident Evil**, compresi i remake, saranno un'esclusiva... GameCube. Dopo svariate bestemmie ho cominciato a riflettere. Ma come può Shinji Mikami sputare in faccia così alla console che ha reso celebri i suoi giochi (oltre a **RE** ricordiamo **Dino Crisis**), come può tradire i fans della serie i quali, come è ben risaputo, sono per l'80% utenti PS (PS2)? Come può averci illuso con **RE: Code Veronica** facendoci credere che la saga continuerà su PS2?!?! Ok era una conversione, ora però, a sua detta in futuro non ce ne saranno. Pessima mossa a mio avviso, visto che le console Nintendo sono mirate ad un mercato bambinesco; non a caso i soldi se li sono fatti a suon di Pokémon e giochini idioti per N64 (**007** a parte). Ditemi quale fan, già in possesso della PS2 (magari acquistata con serenità appunto vedendo l'uscita di **RECV**) è disposto a comprarsi quella specie di tostapane chiamato GameCube? Spendere di nuovo un capitale in nome di **Resident Evil** quando basterebbe una conversione? Cosa ha fatto Nintendo per meritarsi un **RE2** su N64? Cosa ha fatto di male Sony per non meritare una conversione dei nuovi titoli previsti per GameCube? Mikami dice: GameCube è molto potente e facile da programmare (da un'intervista riportata sul sito residentevilitalia.com). Caro Mikami, questi sono cazzi tuoi, devi ragionare in base a come va il mercato e non in base a quanta voglia hai di tirare fuori la paglia dal culo! [*bonjour finesse*] Dicevano tutti che PS2 è difficile da programmare, ma non mi sembra che **GT3**, **MGS2** e il tuo stesso **RECV** facciano così schifo! Siete riusciti a farli? Sì, forse con più fatica, ma le soddisfazioni poi non mancano. Caro Mikami ricordati che chi ha riempito le tasche di Capcom acquistando tutti i capitoli sono in buona parte dei fan e di conseguenza quasi tutti utenti PS2! Se tu ci giri le spalle noi le gireremo a te, non so chi cederà per primo. O noi acquistiamo il tostapane o tu ce li converti per PS2. Sony, tu stai lì a guardare senza fare una piega? Concludo dicendo che **Gun Survivor** è un aborto, un insulto alla serie, una commercialata, un gioco di m***a con un grande nome che non merita. Ciao a tutti.
Luca Rusconi

*E' curioso come da una parte ci sia chi lamenta la proliferazione di sequel e remake (Andrea) e dall'altra chi (Luca) soffre l'esclusione della sua piattaforma ludica (in questo caso PS2) da uno dei più rappresentativi gironi di questo circolo vizioso. Evidentemente è facile criticare l'industria "dei remake e dei seguiti" quando non si è emotivamente legati ad uno o più franchise. Ad ogni modo, il velato disappunto di Luca per il dirottamento dell'esercito di zombie mikamiani verso i verdi prati fanciulleschi del sistema Nintendo da un lato è comprensibile, dall'altro dà voce ad un più generale sentimento di disprezzo verso l'escalation di contratti di esclusività nel furioso vortice competitivo prodotto dai tre protagonisti di questa pagina di storia videoludica (e l'utenza DC americana ne sa qualcosa. **Shen Mue II** solo su Xbox? WTF!). Si parlava di progetti multiformato. Di giochi previsti per tutte le console. Di "sistema definitivo identificabile in qualsiasi piattaforma." Evidentemente non è più così. Cosa succede? Niente di nuovo. Gli interessi economici regnano sovrani nelle menti di tutti gli addetti ai lavori, dal Produttore Esecutivo al programmatore delle interfacce grafiche. Soldi, soldi, soldi. E' l'unica cosa che conta. Motivazioni tipo "PlayStation2 è difficile da programmare" o "vogliamo che la serie non si disperda su più piattaforme" sono specchietti per le allodole date in pasto ad comunità videoludica che non ha la più pallida idea di cosa avvenga dietro le quinte. E ve lo dico io cosa accade lì dietro. E' tutto un discorso di royalty e market share. Nel caso specifico di **Resident Evil** abbiamo da un lato Nintendo e la sua voglia di sfondare nel mercato mainstream allargando il bacino d'utenza di GameCube agli over 14. Dall'altro Capcom e la sua disponibilità di franchise atti allo scopo. Ora immaginate: Nintendo va da Capcom e gli fa "Abbiamo bisogno del vostro supporto per attirare utenza matura sulla nostra piattaforma." E Capcom "E chi siamo la croce rossa? Voi cosa ci date in cambio?". E Nintendo "Non avreste concorrenza su GameCube. Non sono previsti altri survival horror per la nostra piattaforma. Voi sareste gli unici fornitori di questo tipo di intrattenimento adulto." E Capcom "Sì è vero, ma non c'avete mica una base installata come quella di Sony con PlayStation2. Potremmo vendere 1 milione di copie di **RE** su GameCube e 3 milioni su PlayStation2. No grazie. Al limite*

*facciamo la conversione." E Nintendo "No aspetta fammi finire. E' vero, probabilmente vendereste molte meno copie pubblicando la serie di **RE** su GameCube piuttosto che su PlayStation2, ma se vi offrissimo un forte sconto sulle royalty in modo da colmare la differenza?". E Capcom "Hmmm... interessante, continua." E Nintendo "Facciamo così. Voi ci date la serie di **Resident Evil** in esclusiva e non vi garantiamo a) un mercato vergine, b) un risparmio economico notevole, non solo per le royalty scontate, ma anche per il fatto che lo sviluppo su GameCube è meno dispendioso di quello su PlayStation2." E Capcom "Hai ragione, e poi su PlayStation2 facciamo già soldi a palate con **Devil May Cry** ed **Onimusha**. Bella lì, accettiamo." Alla faccia del rispetto per i fan. Qui ognuno fa come gli pare secondo criteri di pura convenienza economica. E non crediate che il dialogo fittizio sopra esposto sia pura fantascienza. Certo è una congettura, ma si basa su accadimenti passati comprovati da chi ha avuto modo di parlare direttamente con i protagonisti. Credete che Namco abbia sviluppato **Soul Calibur** per Dreamcast mossa dalla convinzione che il sistema Sega avrebbe sfondato? Nope. Semplicemente Sega non ha chiesto quasi una lira di royalty a Namco pur di aggiudicarsi la conversione. Credete che tutti i contratti di esclusività siglati con Microsoft da Sega, Tecmo o quant'altri abbiano origine dalla reciproca simpatia nutrita dai vari soggetti? Again, nope. Microsoft ha pagato per costruirsi l'attuale line up Xbox. Ha pagato direttamente o indirettamente (scontando le royalty). E lo fa anche Nintendo. E anche Sony. Lo fanno tutti. Non ci sono motivazioni "sentimentali" o ottemperanze a principi ed ideali di vario genere dietro le decisioni prese dalle softco. Ci sono solo soldi, soldi, soldi. Non è un male, men che meno una critica. E' solo un po' di luce gettata sul retrobottega dell'industria. Mettetevelo bene in testa e risparmiate il vostro sconcerto per un'altra occasione. I videogiochi saranno senz'altro una forma d'arte, ma vengono trattati come merce di scambio da chi ci campa.*

Questa lettera non vuole trattare il superinflazionato tema hardcore gamers vs massa, ma sottolineare una questione a mio parere MOLTO più importante: leggendo il numero di ottobre mi è parso di capire che la serie Resident Evil ha fatto i bagagli per traslocare su GameCube! Dopo l'inevitabile colpo al cuore mi sono poi chiesto: sarà così grave? Davvero non riusciremo a farne a meno? Proviamo a ragionare a mente fredda: Resident Evil è garanzia di qualità; non ci si potrebbe mai pentire dell'acquisto di uno dei giochi della magnifica saga, ma non siete stati proprio voi a dire che nel terzo capitolo tutti i colpi di scena sapevano di già visto? Che non si rimaneva più col fiato sospeso come in passato, ma già ci si aspettava che quella vetrina sarebbe andata in frantumi o che un branco di famelici cani/zombie vi avrebbe assalito da dietro l'angolo? Ebbene, di novità dopo il secondo episodio ne ho viste ben poche e, considerando che in questo periodo ci si lamenta spesso e volentieri dell'assenza di innovazione, io non avrei definito "pisciare su un incendio" la mossa di Capcom, anzi, sarò ben lieto di acquistare la mia PS2 per godermi in esclusiva quel gioiellino che è Devil May Cry (e mi sembra di aver capito che anche Onimusha non sia un brutto gioco!). Sono sicuro che non sentirò la mancanza di RE perché ci saranno altri capolavori in grado di tenerci in tensione dall'inizio al game over con claustrofobiche ambientazioni, colonne sonore da oscar e mostri di ogni tipo. Piuttosto penso che da parte di Nintendo questo significhi dichiarare guerra a Sony, invadendo sfrontatamente la sua fascia d'utenza! Mi sarei aspettato invece un indirizzamento verso giocatori più giovani grazie all'accoppiata vincente Mario/Sonic. Tre console sullo stesso mercato nello stesso momento mi sembrano sinceramente un po' troppe...

Marco Spadoni

*E' quello che vado dicendo da mesi. L'oligopolio succhia big time. Farà bene all'industria perché l'industria mira solo a fare soldi (il che è perfettamente sensato. Non è una critica), ma da giocatore mi vengono le paturnie. Il bello è che dal mio punto di vista il problema non si pone nemmeno. Come molti di voi ho sempre accolto in casa mia molteplici sistemi di intrattenimento elettronico e continuo a farlo ancor oggi (sebbene debba ancora decidere quale elemento del mobilio eliminare per far posto al pachidermico sistema Microsoft). La vittima illustre di questa situazione non sono io, non siete voi, non è l'industria. E' il videogioco. La sua diffusione su larga scala. Ma dai Marcello, lo sanno tutti che il videogioco ormai è diventato un bene di consumo massivo, direte. E aggiungerete, il videogioco è al primo posto nella classifica dei sistemi di intrattenimento preferiti dalla gente, prima di televisione, cinema e musica. Ed avete ragione, indubbiamente. Ma vi chiedo, "quale" videogioco si è diffuso così radicalmente? Il videogioco "bene di consumo" o il videogioco "forma d'arte"? Il videogioco inteso come indice di misurazione delle potenze del sistema hardware o il videogioco inteso come puro divertimento? Fate un giro sui forum e sui newsgroup e ditemi che rapporto registrate fra le discussioni sulla grafica e la potenza di questo o quel sistema e le discussioni sulla qualità ludica di questo o quel videogioco? Leggete più confronti fra **SegaGT** e **LeMans 24 Ore** per DC o fra le versioni del racing Infogrames per DC e PS2? Dannazione, più ne parlo e più mi calo in un baratro di profonda e triste acrimonia. Anche perché, duole dirlo, questo stato delle cose fa bene anche al settore dell'editoria specializzata. I reportage dal fronte della guerra fra console sono come il miele per le api (o la cacca per le mosche). Tornando a noi, caro Marco, il tentativo di autoconvincerti che della serie di **Resident Evil** si può fare benissimo a meno mi preoccupa. Lo posso capire per i remake, ma che mi dici del quarto episodio (anch'esso esclusiva GameCube)? Chi ti dà la certezza che sarà anche lui una minestra riscaldata? Ti comprerai il cubo Nintendo per giocarci, ne sono certo, ma lo farai tu, io e più in generale chi può permetterselo. Ma ti pare giusto che la massa monoutenza ne venga esclusa? Comprensibile, ineluttabile, ed in fondo sono cazzi loro dirai. Ma non sarebbe meglio se questa esclusione dipendesse dalle precipue preferente ludiche di ognuno piuttosto che dall'incompatibilità fra i vari sistemi? Non ci trovate niente di sminuente o profondamente bizzarro in tutto questo?*

> "La "qualità" **non dipende dall'hardware**, ma dalle capacità di chi utilizza quel particolare sistema **per programmare il gioco**."
>
> Lucio Arboretti

Ciao a tutti, ho 28 anni e videogioco da 20 anni (!!!). Ricordo che la mia "prima volta" fu durante una sera di novembre, avevo 8 anni (quasi 9) ed ero entrato nel bar della stazione della mia città insieme a mio padre. Ad un tratto notai che al posto del vecchissimo flipper il gestore aveva installato un "nuovo" marchingegno, in cui non c'erano palline da far rimbalzare, bensì astronavi ed alieni da abbattere! Sì avete capito bene, era proprio Space Invaders. Rapito da quella meraviglia elettronica scongiurai mio padre di darmi una moneta da cento lire, ottenutala (alquanto facilmente) la infilai nello slot e la magia ebbe inizio. Da allora ho avuto sempre la passione dei videogiochi (ho avuto molti e differenti sistemi che non elenco per brevità e perché lo ritengo del tutto inutile) e tuttora possiedo una PlayStation. Non sono un nostalgico, né tantomeno mi sento di far parte di una cerchia ristretta (hardcore gamer o quant'altro), ma la mia lunga esperienza mi ha insegnato che, guarda caso, tutto cambia ma tutto resta uguale a se stesso. Leggo spesso la rubrica della posta e sorrido alle sterili polemiche tra differenti sistemi, tra differenti "categorie" di giocatori, per non parlare poi dei "problemi" derivanti dalla massificazione dell'industria videoludica. Sorrido perché tutto questo è già accaduto (ricordo ancora le discussioni col mio amico Marco che aveva Intellivision e diceva che era meglio del mio Atari perché la grafica era migliore!). Ed ecco che magicamente ogni tot numero di anni si ripropone lo stesso amletico dubbio: ma lo sviluppo tecnologico ha davvero beneficiato all'intrattenimento videoludico? Questo stesso dubbio si ripresenta ciclicamente, infatti, ad ogni salto generazionale dei sistemi di intrattenimento elettronico. Ed ogni volta si dice che è fuori di dubbio che le migliorie ed il progresso dell'hardware non possano che beneficare al videogioco in se stesso. Ma è davvero così? Personalmente non credo proprio alla legge maggiore potenza=giochi migliori. Ma queste sono considerazioni personali ed in quanto tali perfettamente opinabili. Ciò che invece io voglio sottolineare è un altro aspetto molto più generale, e non tenuto nella giusta considerazione anche da voi di Super. Un videogioco è molto più "bello" (e non mi riferisco certamente alla grafica!) quanto più è in gamba il suo creatore, ovvero il programmatore od il team di sviluppo, INDIPENDENTEMENTE dal sistema sul quale esso gira! Quante volte nel corso di questi anni

abbiamo letto nelle recensioni parole del tipo "idea buona ma realizzata male" oppure al contrario "idea non molto originale ma realizzata con molta cura". La "qualità" non dipende dall'hardware, ma dalla capacità di chi utilizza quel particolare sistema per programmare il gioco. Ed qui che nasce la mia critica/suggerimento a voi di **Super**: perché nella vostra rubrica sul retrogaming, dopo aver preso in esame soltanto i differenti tipi hardware succedutisi nel corso degli anni, non dedichiate un po' del vostro spazio anche ai programmatori che hanno fatto (e fanno tuttora) la storia dei videogames? Potrebbe essere interessante sapere chi ha fatto cosa, anziché limitarsi al solo cosa fa "girare" cosa, non credete? Inoltre sarebbe anche un modo per cercare di far capire meglio anche ai "neofiti" il mondo dei videogame da un lato, e dall'altro rendere finalmente giustizia all'oscuro e duro lavoro che si cela dietro il capolavoro di turno. In questo modo, forse, si potrebbe contribuire a far innalzare anche il videogioco allo status di "opera d'arte" (e qui devo fare i complimenti a voi di **Super** per aver trovato l'unico spunto davvero originale da venti anni a questa parte!), proprio perché esattamente come per le forme di espressione artistica "tradizionali" anche per il videogame è possibile rintracciare un percorso, una evoluzione, uno "stile" nell'opera di un autore.
Un salutone a tutti voi, keep on rocking!
Lucio Arboretti

Grazie per il feedback Lucio. Stiamo pensando di realizzare qualcosa del genere, nel senso che condividerà gli scopi da te proposti, ma lo farà attraverso modalità differenti. Resta in contatto.

Cara redazione di **Super Console**, mi chiamo Andrea Chirichelli e sono stato pubblicato due mesi fa sulla vostra rivista suscitando le ire funeste di un mio coetaneo, Emanuele Sturba, che è stato ospitato sulle pagine di **Playground** il mese scorso. Lungi da me intavolare una querelle a distanza utilizzando le preziose pagine del mensile, tuttavia, colpito dalla veemenza delle affermazioni di Emanuele vorrei avere la possibilità di una replica dato che ci accomuna anche la stessa "anzianità di servizio". OVVIAMENTE, il mio denigrare gli sviluppatori anglo-euro-americani era riferito esclusivamente al settore console 32-64-128bit. Non certo all'epoca di Commodore e Atari o agli attuali PC: anzi alla tua lista di società storiche, aggiungerei volentieri altre "produttrici di capolavori" come Cinemaware, Epyx, Origin e Imagine (giusto per comprendere tutte le epoche storiche). Ribadisco con forza invece la superiorità OGGETTIVA dei programmatori nipponici per quanto concerne l'ambito console. Certo, esistono eccezioni, vedi la serie di **WipEout**, ma se penso ad un capolavoro in ambito Sony, Sega o Nintendo, be' penso al sole nascente. Lara Croft? Vabbè, passiamo ad altro. Per esempio ad Xbox, che detto in camera caritatis, potrebbe smentirmi. Confermo le critiche a tutto il management Microsoft per la pompa magna da cui sbandiera la sua macchinona (ma in fondo ognuno porta acqua al suo mulino, no?), ma ritengo che il mostro nero-verde abbia le sue carte da giocare. Ah, se il gioco più atteso di Xbox è **DOA3** (jappo), forse una ragione ci sarà...
Tanti saluti a tutti!!!!!
Andrea Chirichelli

Spettabile redazione, nonostante siano molti anni che leggo **Super Console** è la prima volta che vi scrivo. Sono molto arrabbiato, e vi spiego il motivo. Ho comprato **Resident Evil Code Veronica**, ho speso 120.000 lire e quando vado a giocarci scopro che non solo i dialoghi non sono tradotti (cosa che mi aspettavo), ma mancano anche i sottotitoli in italiano come negli ultimi **RE**. Mi sono sentito derubato, capisco che la traduzione sia fatta solamente su titoli a larga diffusione (ho molti giochi in inglese e non mi sono mai lamentato), ma porca miseria **Resident Evil** è uno dei giochi più venduti, non mi possono dire che non merita almeno i sottotitoli. Ricapitolando: 1. I giochi PS2 costano un occhio della testa. 2. Nonostante il prezzo, Capcom Europe e CTO mettono in commercio uno dei titoli più diffusi senza nemmeno i sottotitoli in italiano. 3. Capcom e CTO si devono VERGOGNARE.
Scusate lo sfogo,spero che anche altri lettori insorgano e facciano vergognare i signori di cui sopra.
Distinti saluti
Fabio Sani

*Considerando la ridicola campagna pubblicitaria e l'altrettanto trascurabile performance della conversione di **RE Code Veronica** in Giappone, le negligenze di Capcom Europe mi sorprendono poco. Piuttosto manifesterei disappunto alla luce della discutibile conversione di **Onimusha** e (nel momento in cui scrivo) accenderei un cero alla Madonna per quella di **Devil May Cry**.*

[Introduzione di rito e premessa che le recensioni devono essere veritiere per assolvere il loro compito di "consigli per gli acquisti"] Detto questo, ecco il nocciolo della questione, rappresentato da due recensioni: la prima è quella di **Omega boost** (Marcello Cangialosi - **SC**60), la seconda è quella di **Ray Crisis** (Igor Berzi - **SC**72). Di **Omega Boost** leggo che l'IA dei nemici è inesistente e che si finisce un livello senza toccare il joypad. Vero, verissimo, ma hai provato, Marcello, a giocare il livello hard? [In questo caso] non solo ogni nemico, anche il più debole, diventa un autentico cecchino, ma i boss possono disintegrarci in un attimo. Qui perciò abbiamo una grave mancanza del recensore che critica il gioco di eccessiva facilità, mentre il problema è un altro, cioè il pessimo bilanciamento che intercorre fra "normal" e "hard". Per **Ray Crisis** posso solo consigliare una partitina a livello "max" per comprendere che la frequenza e la velocità di fuoco sono talvolta persino eccessive, altro che avere tutto sotto controllo! Secondariamente non si fa menzione della mancanza di gioco a due!
William Buonaiuto

Ooops! Touché.

> "Nonostante il prezzo, Capcom Europe e CTO **mettono in commercio** uno dei titoli più diffusi [**RE Code Veronica**] senza nemmeno i sottotitoli in italiano. Capcom e CTO **si devono VERGOGNARE**."
>
> Fabio Sani

Cut&Paste

"Ti faccio alcuni esempi di cose difficilmente realizzabili senza HD, e che incidono *direttamente* sul gameplay: 1) Un gioco sportivo che ti permette di personalizzare e salvare su HD, non solo le squadre aggiornate, ma anche le facce dei giocatori aggiunte, le maglie con la grafica dello sponsor, gli inni dei tifosi digitalizzati, i cartelloni pubblicitari di quest'anno, le tattiche aggiornate..."
Dal newsgroup it.comp.console

"[Per il gioco online] un modem (sia che si tratti di un 56K che di un broadband) funziona solo accoppiato ad un hard disk perché lo streaming dei dati non è gestibile da una memoria di 32 o 64MB. Il flusso dei dati deve avere un hard disk che lo supporti. Dev'essere nativo"
PR di Microsoft Italia, a proposito dell'HDD di Xbox

"La trasferta [della nazionale] in Giappone che ha suscitato tante polemiche, si è saputo essere stata fortemente voluta da Totti e Inzaghi ai quali mancavano quattro Pokemon che si trovano solo in Giappone per finire l'album. Oltretutto Totti doveva ritirare la PlayStation nuova dal suo fornitore di fiducia Ogashi Nakazuka, che ha un negozietto nella Osaka bene"
Gene Gnocchi, comico

"Just pretend I'm not here" [Fai finta che io non sia qui]
Cartello pubblicitario con logo PS2 - lungomare di Cannes, nei giorni dell'X01 (presentazione europea alla stampa di Xbox)

"Il nostro vero nemico non è stato altro che il nostro orgoglio"
Hisashi Suzuki, presidente di Square, al riguardo degli errori compiuti in passato.

"In questo panorama la SNK Corporation ha continuato a produrre numerose macchine per l'intrattenimento e giochi sempre un gradino più in alto rispetto alla concorrenza. Dietro questo traguardo c'è la nostra filosofia "Il cliente prima di tutto" e il principio di gestione "sviluppare l'intrattenimento, dare un contributo alla società"
Yoshihiko Kodo, presidente SNK Japan, 1997

"Così com'è, sembra un film pornografico senza divieti: indipendentemente dal fatto che possa piacere o meno, non è giusto venderlo a tutti senza segnalarne chiaramente i contenuti"
Piermarco Rosa su *Il Secolo XIX* del 21/10/2001 a proposito di GTA3

"Ho mal di testa. E con una testa così grossa non è uno scherzo"
Un alieno, da *Perfect Dark* - N64

"Avendo l'opportunità di rifare il design, non penso che Nintendo o Sony potrebbero rendere le loro console più piccole di Xbox inserendo tutte le stesse caratteristiche"
Yutaka Haruki, manager divisione giapponese Xbox

"A sinistra, un bambino giapponese si scatena con una delle ultime novità dei videogiochi"
Dal *Messaggero*, didascalia di una foto dove si vede un bambino giapponese che gioca a *Space Harrier*

"Page 2 of 1"
Da un comunicato stampa Activision

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - **Super Console**
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it

Q Sapete se Sega ha in previsione una conversione di **Shenmue** per PS2?

A *Sappiamo solo che il terzo capitolo della saga di Yu Suzuki è già in fase di sviluppo, ma al momento si ignora la o le console di destinazione. L'unica esclusività nota è quella concessa da Sega a Microsoft per la commercializzazione di **Shenmue II** in USA solo su Xbox (e l'utenza DC yankee s'incazza).*

Q Ragazzi, solo voi potete aiutarmi. La mia vecchia tele è completamente partita per un viaggio di non ritorno, quindi sarò costretto a comprarne una nuova: potreste dirmi quali caratteristiche dovrebbe avere per sfruttare al meglio la PS2 e quale televisore in particolare mi consiglierete?

A *Non servono televisori particolari per "sfruttare al meglio" PS2 (a meno che tu non sia disposto a dare via entrambi i reni per un HDTV con ingresso component). Consiglio: un buon 29" (Panasonic o Sony) a schermo piatto, meglio se widescreen. Ne trovi a prezzi modici, magari in offerta in qualche centro commerciale, sui 2 milioni circa. Alternativa: un buon 29" (Panasonic o Sony), no schermo piatto, no widescreen. Ne trovi a meno di 1 milione. Avvertimento: evita come la peste i televisori al plasma o a retroproiezione. Nota: alcuni televisori a 100Hz possono dare problemi anche con la nuova G-Con2, quindi evita anche quelli a meno che tu non abbia modo di testarne direttamente il funzionamento.*

Q Ho letto su Internet che dovrò attendere fino all'estate del 2002 per la versione europea di **FFXI**. Considerata l'attesa, i dialoghi saranno tradotti nella nostra lingua oppure ci saranno solo i sottotitoli in italiano? Visto che sarà completamente online e che dovremo pagare un abbonamento mensile per giocare (si vocifera 30 carte) sapete se si dovrà pagare anche il costo della telefonata?

A *Per poter esprimere pienamente il suo potenziale "aggregante" sulla comunità ludica mondiale, **FFXI** dovrà necessariamente fare in modo che tutti gli utenti di qualsiasi Paese possano comunicare fra loro, ma come Squaresoft intenda riuscirci lo sa per il momento solo lei. Si è parlato prima di un traduttore automatico, poi di un sistema di comunicazione iconografico, poi basta. Eventualmente ne sapremo di più con l'approssimarsi della release del gioco (prevista per il marzo prossimo in Giappone). Per quanto riguarda i costi, sì, sarà necessario pagare un canone mensile (il cui ammontare è al momento ignoto) per accedere ai servizi di PlayOnline (e **FFXI** è solo uno di questi "servizi") mentre le spese di connessione ad Internet dipenderanno dalle tariffe degli specifici ISP con cui si è sottoscritto il proprio contratto di abbonamento.*

Q Ci sono notizie su una possibile conversione per PlayStation2 di **Lost World** di Sega? A proposito su che scheda era basato in sala giochi?

A *Nessuna notizia su un'eventuale conversione, m se può consolarti Capcom ha annunciato per la p ossima primavera l'uscita di **Gun Survivor 3: Dino Crisis** per PlayStation2. **Lost World** usa la tecnologia a 32bit della scheda Mother 3 (ver. 1.5), la stessa usata per **Scud Race** e **Virtua Striker 2**. Per maggiori info sulle schede da bar, vecchie e nuove, visita il sito www.system16.com.*

Q Il mio negoziante di fiducia mi ha fatto vedere un cavo RGB, di fabbricazione giapponese, che elimina il problema della protezione Macrovision, permettendo comunque di vedere i DVD senza fare la modifica hardware da voi riportata in uno degli ultimi numeri. Do you know something?

A *Sure. Il cavo che ti ha fatto vedere il tuo negoziante di fiducia trasporta sia il segnale RGB che quello videocomposito (o S-Video) tramite SCART. Mentre giochi usa il primo. Mentre vedi i film su DVD usa il secondo. Tutto qui. Con quel cavo non vedi i film in RGB. Semplicemente li vedi in videocomposito usando lo stesso cavo che usi per giocare in RGB (in pratica ti risparmia il fastidio di dover cambiare cavetto di volta in volta). La modifica hardware (o l'installazione di un chip come il NEO4) è indispensabile per annullare l'inibizione dell'RGB. Non ci sono vie di scampo. Un'ultima cosa: lo schermo verde non ha nulla a che vedere con la protezione Macrovision.*

Q Una domanda da incompetente: esiste qualche modo (diretto o indiretto) per collegare PlayStation (1 e/o 2) ad un monitor VGA (il mio è LCD)?

A *Esiste un modo indiretto per farlo. Alcune società terze parti hanno realizzato "adattatori" per PSone e PS2 che permettono di collegare entrambe le console ai monitor VGA (LCD compresi, presumo). Il risultato è però solo decente. Senza addentrarmi troppo nel tecnico, ti basti sapere che i monitor generano l'immagine in maniera differente rispetto ai televisori. Pertanto, se il segnale video in uscita dalla console non è "pensato" per i monitor - bensì per i TV - ottieni i risultati "solo decenti" di cui sopra. Ti consiglio di aspettare l'eventuale commercializzazione del cavo VGA ufficiale Sony e di altrettanto eventuali giochi che lo supportino. Al momento l'unico programma che sfrutta il cavo VGA di PS2 è il Linux Kit di cui si è parlato su **SC**82, pag.6.*

Q Avete notizie di **Hoshigami: Ruining Blue Heart** o di qualche altro strategy-RPG in uscita per PSone? E' vero che **Dragon Quest VII** della Enix non verrà convertito in versione PAL?

A *Di **Hoshigami: Ruining Blue Hearts** sappiamo quattro cose: 1) Diversamente da quanto riportato in precedenza, e malgrado le similitudini a livello cosmetico, il team di sviluppo di **Hoshigami** (Maxfive) non ha niente a che vedere né con quello di **Tactics Ogre** né con quello di **Final Fantasy Tactics**. 2) Nonostante il punto "1", **Hoshigami** trae evidente ispirazione dai lavori di Quest e Square, e promette di unirsi a loro nell'Olimpo dei migliori strategy-RPG di sempre. 3) La versione USA di **Hoshigami** verrà distribuita a dicembre da Atlus. Nulla è noto circa una eventuale commercializzazione sul mercato PAL. 4) **Super Console** recensirà **Hoshigami** su uno dei prossimi numeri. Per quanto riguarda l'eventualità di una conversione di **Dragon Quest VII** (**Dragon Warrior VII** in Occidente) per il formato PAL, tutto tace. Intanto, il primo novembre scorso è stata commercializzata la versione USA. Fossi in voi, piuttosto che rigirare i pollici nell'attesa di una "aleatoria" release europea, darei un colpo di telefono al mio importatore di fiducia.*

Q Con il calo di prezzo la PS2 mi fa decisamente gola, ma prima di acquistare una console sono sempre stato solito aspettare un convertitore/chip che mi permettesse di fruire di software universale: come siamo messi per quanto riguarda quest'aspetto?

A *Siamo messi maluccio. Sono attualmente tre i progetti di mod chip PS2 che assediano la fortezza eretta da Sony nella sua ultima console, ma nessuno è riuscito ad abbatterla totalmente. Il chip Origa (www.origa-chip.com) è disponibile in 3 versioni: v.1.2 per i modelli giapponesi, v.1.1 per quelli PAL e 1.0 per quelli USA. Il primo funziona egregiamente come "chip definitivo" (dove per chip definitivo si intende quello capace di leggere i giochi di importazione originali senza swap), ma solo sui modelli SCPH-10000 e SCPH-15000 (la compatibilità per gli SCPH-18000 è garantita solo in parte). Per tutti i modelli successivi, compresi quelli commercializzati in USA ed Europa, è necessario affiancare al chip Origa l'impiego di periferiche quali l'Action Replay 2 o il DVD Region X per eseguire lo swap. Alternativamente all'Origa si può optare per il chip della famiglia "NEO" (www.playstationmods.com), giunto alla quarta versione. Quest'ultima non permette ancora di leggere i giochi originali di importazione per PS2. Con o senza swap, proprio non vanno. Tutto sembra invece funzionare alla grande con le copie. Alcune vanno senza swap, altre ancora con lo swap. Nel dettaglio:*
Giochi PSone originali d'importazione (No swap)
Giochi PSone copiati (No swap)
Giochi PS2 originali d'importazione (cicca)
Giochi PS2 copiati, CD-ROM (No swap)
Giochi PS2 copiati, DVD-ROM (Uno swap con un gioco originale su DVD)
*Il terzo ed ultimo mod chip è prodotto da Channel Technology (www.channeltechnology.com), si chiama "Messiah", e come il nome lascia intendere ambisce a sollevare tutti gli utenti PS2, di qualsiasi nazionalità, dalle pene prodotte dal territorial lock-out. Attualmente in fase di fabbricazione, il Messiah promette di abbattere tutte le barriere di tutte le console Sony, senza istanze di swap. In pratica è il chip definitivo che tutti attendono. Prevista per i primi giorni di novembre, la commercializzazione del Messiah è stata rimandata di "qualche giorno" per imprevisti problemi tecnici. Nel momento in cui scriviamo il Messiah dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno. Se si rivelerà quel mostro di mod chip promesso da Channel Technology (permette anche di eliminare lo "schermo verde" durante la visione di DVD-Video in RGB) state certi che **Super Console** tornerà a parlarne...*

IL MUSICISTA

Feedback: aavecone@libero.it

Parte 3: Gli effetti sonori – L'audio posizionale 3D surround

Nello scorso numero abbiamo esaminato in maniera sommaria le principali tecniche di manipolazione utilizzabili per ottenere effetti sonori di qualità. Ciò che sfugge spesso alle masse è lo studio e la pianificazione ludico-concettuale alla base dell'effetto sonoro in un videogioco. Allo stato attuale della tecnologia e dell'industria, ottenere dei sound samples di qualità è una mera questione economica. E' infatti sufficiente affidarsi ad un valente sound engineer di un rinomato studio di registrazione digitale, a patto di avere un budget di dimensioni adeguate. Ciò non è sufficiente, però, per ottenere un sound vincente in un videogioco. I principi ed i prodotti validi per cinema e fiction televisiva non sono sempre adatti all'esperienza videoludica. A tale scopo, oltre all'esperienza maturata in progetti ludici, è possibile avvalersi di una serie di linee guida per il progetto del sonoro di un videogioco. Nelle applicazioni videoludiche, non è generalmente consigliabile attingere da librerie commerciali "as is" di effetti senza effettuare un considerevole lavoro di postprocessing su di esse. I videogiochi sono esperienze di grande impatto sensoriale. Ciò rende spesso poco utili le librerie di effetti costruite per produzioni legate al piccolo schermo. E' comunque possibile avvalersi di tale materiale, ma solo dopo averne esaltato buona parte della dinamica sonora grazie ai mezzi digitali. Le librerie di effetti sonori dedicate alle ultime tecnologie cinematografiche (Dolby Surround Prologic, Dolby Digital, DTS) si rivelano molto più utili ed interessanti per l'utilizzo videoludico. Si tratta infatti di samples dalla resa dinamica esasperata, adatti a ricreare un'acustica confacente ad un ambiente di tipo immersivo. Ciò è dovuto ad una "separazione" esasperata delle frequenze sonore, necessaria per lo sfruttamento ottimale dei moderni set di diffusori dedicati.

Oltre al fattore più "tecnico", è molto importante la coerenza nel "look and feel" caratteristico del gioco in questione. Provate a chiedere ad un sound engineer "canonico" di ricreare una serie di effetti adatti ad un videogioco alla **Mario** o **Crash Bandicoot**. Molto probabilmente, senza nulla togliere alla categoria, il risultato sarà inadatto ed eccessivamente kiddie-oriented, sebbene di qualità e professionalità molto alta. Ciò è dovuto alla mancanza di esperienza diretta nel campo videoludico da parte di una seppur valente categoria di professionisti specializzati. Ad esempio, ricreare l'effetto sonoro di un'esplosione è un compito alla portata di ogni professionista del campo, mentre la creazione (ad esempio) degli effetti tipici del menu di **Metal Gear Solid** richiedono la consulenza di un esperto del settore. Altrettanto complesso si rivela il processo di creazione dell'atmosfera magica e giocosa di un titolo "kiddie", ovvero dedicato ai giocatori più giovani. Non basta una grafica colorata e frizzante per coinvolgere i più piccoli in un mondo virtuale di fantasia pura. Il ruolo del sonoro è di stimolare i sensi degli utenti in erba, operando in simbiosi con gli elementi grafici presenti sullo schermo. Il lavoro in questione si rivela quindi un compito da eseguire in stretto contatto con il team di sviluppo, e sotto l'attenta supervisione del Capoprogetto. Una volta realizzati gli effetti sonori, è necessario eseguire numerose sessioni di testing dedicate alla rifinitura dei sound samples ed alla calibrazione della loro integrazione nell'atmosfera che il team di sviluppo desidera ricreare.

L'AUDIO POSIZIONALE 3D

Non sempre le innovazioni tecnologiche legate al settore dell'entertainment sono basate su reali migliorie qualitative dell'esperienza sensoriale. L'industria del settore è solita introdurre talvolta dispositivi di dubbia utilità, il cui plusvalore commerciale si rivela legato a tendenze di massa o imposizioni mediatiche. A tale categoria non appartengono certo i sistemi per la diffusione e la riproduzione dell'audio posizionale. Si tratta di derivati dello storico Dolby Surround Pro Logic, un brillante sistema per la gestione dell'audio quadrifonico posizionale (analogico o digitale) che consente di gestire le informazioni audio relative a quattro canali su un normale sistema stereofonico. Come per tutti i ritrovati dei laboratori Dolby, il ProLogic è perfettamente retro-compatibile. Nel caso si disponga di un sistema quadrifonico, sarà possibile avvalersi di un ascolto Surround, mentre con un "semplice" impianto stereofonico l'esperienza acustica resterà immutata in contenuti e qualità, fatta ovviamente esclusione per l'effetto "Surround". Il passo successivo in tale direzione è il celebre Dolby Digital AC3, ormai uno standard nel campo dell'home theater e nella diffusione sonora avanzata. Si tratta di un sistema (implementato anche in Playstation2) che consente di trasportare informazioni a ben cinque altoparlanti separati (cinque speakers più un subwoofer) sfruttando un flusso di dati tutto sommato contenuto come la traccia audio di un DVD. Così come per il ProLogic, anche il Dolby Digital può essere ascoltato su un impianto tradizionale grazie a complesse tecniche di modulazione sonora denominate Downmixing. Grazie ad esse è possibile realizzare un'unica traccia sonora Dolby Digital che sia compatibile anche con altoparlanti Stereo convenzionali.

L'introduzione dell'audio posizionale 3D nei videogiochi è storia recente. Attualmente gli unici sistemi capaci di fornire tali esperienze acustiche sono Playstation2 e le più recenti schede audio per PC, tra cui ricordiamo la SoundBlaster Live! 5.1. A differenza di ciò che avviene nel settore Home Theater, l'applicazione di tale tecnologia ai videogiochi è ancora piuttosto circoscritta. Ciò è dovuto anche alla penuria di titoli che sfruttino tali meraviglie. La carenza di videogiochi con audio 3D posizionale deriva anche della scarsa presenza dei sistemi di diffusione audio Dolby Digital 5.1 nelle case dei consumatori. Si tratta di una delle classiche situazioni che si verificano quando la fruizione di una nuova tecnologia è vincolata dall'aggiunta di un hardware dedicato. Per quanto riguarda i videogiochi, l'introduzione dell'audio posizionale è un processo che richiede un considerevole sforzo da parte del team di sviluppo. Il modo più semplice (ma banale) per inserire un audio 3D in un videogioco è il codificare tutti i sound samples in Dolby Surround. Ciò produrrà effettivamente un audio tridimensionale, ma in maniera "piatta" e limitante per un'applicazione interattiva. Ogni effetto sonoro sarà udibile nello spazio 3D e separato in frequenza sui cinque altoparlanti, ma in maniera sempre uguale qualunque sia la posizione nel mondo virtuale dell'elemento che genera il suono. L'aspetto vincente dell'audio surround in un videogioco è la disposizione interattiva del suono in base alla situazione. Immaginate cosa sarebbe un **Resident Evil** in cui sia possibile percepire il punto di provenienza degli zombie basandosi solo sul sonoro. Chi ha visto pellicole come **Haunting-Presenze** può immaginare cosa potrebbe significare un impatto del genere nel proprio salotto.

NEXT MONTH

Il prossimo mese completeremo l'analisi del sonoro 3D posizionale in relazione ai videogiochi. Vedremo come gestire la posizione dinamica degli effetti sonori e le difficoltà di implementazione legate alle nuove tecnologie. Infine ci occuperemo delle tecniche di produzione più avanzate.

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergiocangialosi

AleXander - Cronache di guerra di Alessandro il Grande

(*Araekusanda*, HK-SK 1997)

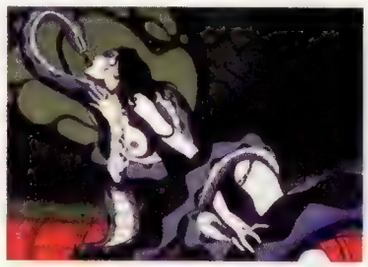
È il 356 a.C. e la terra di Macedonia saluta la nascita del nuovo erede al trono Alessandro. Figlio di Olimpiade, sacerdotessa votata all'oscuro culto pagano di Ela, e dell'Imperatore Filippo II, ideatore dell'invincibile falange macedone, il piccolo principe trascorre la giovinezza seguendo gli insegnamenti del suo tutore e filosofo Aristotele. All'età di soli diciotto anni Alessandro ha modo di farsi valere in battaglia conducendo vittoriosamente la sua cavalleria contro l'ultima avanguardia ellenica. Alcuni nobili del palazzo non vedendo di buon occhio la crescente popolarità del principe (così forte da oscurare persino quella del Re) tramano piani destabilizzanti per la corona sino ad offuscare le stesse idee del sovrano nei confronti del figlio. Intanto le mire espansionistiche di Alessandro e la sua indole dominatrice superano i confini del mondo conosciuto e ignorano le inutili congiure di palazzo. Il principe decide così di intraprendere un lungo viaggio verso Oriente, al fine di venire alla diretta conoscenza delle ricchezze e della potenza dell'unico possibile ostacolo al dominio del mondo: l'impero di Persia e il suo crudele imperatore Dario III. Cosa serberà il futuro al principe Alessandro? Sarà colui che, secondo le profezie e il volere della madre, porterà distruzione e morte per l'intera umanità oppure, come desidera il suo mentore, diverrà un integerrimo sovrano pronto a governare seguendo il modello ateniese delle poleis democratiche? Da qui il dilemma amletico: conquistare per distruggere o per governare?

Questo è un breve sunto della Cronaca I di *AleXander - Cronache di guerra di Alessandro il Grande*, liberamente tratto dal bel romanzo di Hiroshi Aramata. L'intera opera è un intrigante cartone ad ambientazione storico-fantasy che non ha la pretesa di essere didascalico o, tanto meno, un'attendibile ricostruzione storica (si potrebbe tranquillamente trattare, infatti, di un universo parallelo a quello storicamente conosciuto), ma può essere visto come un gradevole compendio per lo studio di un così affascinante periodo storico. In più la trama è resa stuzzicante dalla presenza di alcune icone classiche, ovviamente trasfigurate, come il mitico Solido Platonico (depositario, secondo i misteriosi discepoli di Pitagora, dell'origine dell'universo) e gli onirici Giardini Pensili di Babilonia, sospesi nell'aria.

Il successo di questa serie viene principalmente dall'apporto del disegnatore ed animatore cinese Peter Chung (lo stesso, per intenderci, di *Æon Flux* apparso tempo fa su MTV), qui in veste di character designer. I lineamenti dei suoi personaggi hanno un particolare stile "arruffato" ed uniscono i tratti nipponici allo stile europeo-occidentale, riuscendo così ad allargare il bacino d'utenza potenziale anche al pubblico d'oltreoceano. L'animazione e la regia sono state curate dallo studio giapponese Mad House, specializzato nella produzione di OAV d'alta qualità, mentre le musiche, gli effetti sonori ed il doppiaggio originale sono stati affidati all'americana Screenmusic Studios, famosa per le sue collaborazioni con studios del calibro della Disney e della Columbia/Tristar.

Continua fortunatamente il prolifico rapporto tra la Dynamic e la milanese Artech Video, responsabile dell'encoding e authoring anche di questo DVD. *AleXander* eccelle sotto ogni punto di vista: i menù graficamente semplici sono accompagnati da un gustoso riff di chitarra, la codifica video è priva di artefatti ed è caratterizzata da colori adeguatamente saturati. La particolare codifica audio in DTS 6.1 ES (leggi DTS 5.1 con l'aggiunta di un settimo canale discreto che, per essere gustato, implica il posizionamento di una settima cassa in posizione centrale posteriore "alimentata" da un decoder apposito) è più dinamica rispetto alla traccia in DD 2.0 ma non superiore, per l'economia dell'intero ascolto, alla più comune DD 5.1. I contenuti aggiuntivi, oltre ad alcuni disegni concettuali di Chung, offrono diversi documenti testuali utili per un attento approfondimento del periodo storico. Composto dalle prime quattro puntate della serie (per un totale di 14 episodi), Cronaca I sarà seguito da altri tre DVD - Cronaca II, III e IV - che manterranno fortunatamente inalterate le qualità tecniche ma anche, purtroppo, il prezzo.

Dopo aver constatato la qualità dei suoi prodotti precedenti (vedi gli ottimi *Bem il mostro umano* e *Serial Experiments Lain*) e di quest'ultimo, la Dynamic Italia sale ad onor del merito sul gradino più alto di questa fascia di mercato, lasciandosi alle spalle le sue dirette concorrenti: Yamato Video (aspettando *Una tomba per le lucciole*), Explosion Video e Mondo TV.



Scheda artistica:

Regia
Rintaro, Yoshionori Kanemori
Sceneggiatura
Sadayuki Murai
(tratta dal romanzo di Hiroshi Aramata)
Interpreti principali
Alessandro (Sandro Acerbo), Aristotele (Dario Penne), Olimpiade (Serena Verdirosi), Filota (Roberto Chevalier), Filippo (Glauco Onorato), Clito (Stefano Mondini)
Prodotto da
Mad House, Alexander Commitee

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ita (DTS ES 6.1), Ita (DD 5.1), Ita (DD 2.0), Jp (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	Conceptual Art Gallery, Alessandro il Grande tra finzione e realtà, la Macedonia di Filippo, la Falange macedone, Glossario Cronaca I, trailers Dynamic
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Dynamic Italia
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.49.000

>>incoming

MOVIE*news*

Dopo *From Hell*, Alan Moore, uno dei più raffinati comic-writer della storia del fumetto contemporaneo, ha ceduto alla Universal i diritti del suo *The Watchmen (Who watches the watchmen?)*. Miniserie della DC Comics, edita anche qui in Italia, l'opera di Moore e Gibbons è stata definita dalla critica il "Guerra e Pace" del fumetto super eroistico. La storia si svolge nella metà degli anni Ottanta in una Terra alternativa che vede l'intera umanità soggiacere sotto la minaccia di una imminente guerra nucleare totale. In una tipica metropoli americana, intanto, un gruppo di vigilanti in costume, ormai da tempo disciolto e ritiratosi dalle strade, si vede costretto a riunirsi per indagare su episodi irrisolti del passato. Nel fumetto la storia giallo-noir era mirabilmente rappresentata dal disegnatore Gibson con uno stile grafico anni '50-'60 a ricordare i fumetti della goden age. Sarà estremamente difficile per lo sceneggiatore David Hayter (**X-men 1** e **2**, **The incredibile Hulk**, nonché voce di Solid Snake in **MGS2**) ricreare quelle particolari atmosfere, le variegate psicologie dei numerosi personaggi e, più in generale, raccontare una storia intricata e niente affatto lineare.

Altro film, altro fumetto targato DC (questa volta pubblicata all'interno della linea per mature reader: Vertigo). Parliamo dell'antieroe per eccellenza, del più grande bastardo dedito all'occultismo che madre natura abbia potuto cagare sulla terra d'Inghilterra (perdonate il tono, ma è in linea con quello del fumetto...), colui che ha rischiato, tra una seduta spiritica andata decisamente a male e un faccia a faccia con Mr. Belzebù in persona, di mandare letteralmente all'inferno l'intera umanità per salvarsi la vita. Si parla del grande, per chi non lo avesse ancora capito, John "dabbler in the occult" Constantine, protagonista del fumetto Hellblazer. Proprio Constantine è il nome del progetto cinematografico le cui riprese, affidate a Singh Tarsem (**The Cell**), dovrebbero iniziare il prossimo marzo. Un po' di perplessità rimane per la scelta di Nicolas Cage nella parte del protagonista. Bravo sì, ma non sembra somigli affatto al personaggio del comic book e soprattutto non possiede una folta capigliatura bionda a meno che non gli venga effettuato un radicale trapianto o di capelli posticci! Vedremo...

The Faculty

(id, USA 1998*)*

Shigeharu Aoyama è il dirigente di una rinomata produzione televisiva giapponese. Vedovo da sette anni, condivide la propria intimità familiare col suo unico figlio, Shigehiko, tra cene, pranzi e noiose "lavate di piatti a turno". Sarà proprio il simpatico figlioletto, preoccupato per il futuro del padre, a convincerlo della necessità di trovare moglie, casomai più giovane di lui, con cui poter passare tranquillamente la sua terza età (non lo avesse mai detto!). Quale migliore occasione per scegliere la propria consorte se non quella di presiedere un'audizione televisiva (da cui il titolo del film) e poter così scegliere tra tante giovani aspiranti attrici? Difatti, Shigeharu resta "scottato" da una giovane ventiquattrenne di nome Asami, carina e alquanto misteriosa. I due inizieranno ad incontrarsi più volte, sino al raggiungimento di una certa intimità, tanto da portare Shigeharu ad un passo dalla fatidica proposta. Da un giorno all'altro, però, Asami scompare misteriosamente senza lasciare alcuna traccia, lasciando il povero Shigeharu sconvolto. Sedotto ed abbandonato, il nostro s'improvviserà investigatore e si metterà sulle tracce dell'amata. Ogni strada da lui battuta porterà in un vicolo cieco dato che il passato della giovane è stranamente frammentario e difficile da ricostruire. Dov'è Asami? Perché è scomparsa in quel modo? Nel momento in cui Shigeharu appare ormai rassegnato, eccola presentarsi in casa sua, non proprio per una visita di cortesia, per gli ultimi venti minuti del film ad altissimo tasso gore (e ci vuole uno stomaco d'acciaio per vederseli tutti).

Thriller nero, psicologico questo di Miike Takashi, dalle sconvolgenti rivelazioni "infra-cutanee" finali. L'ago scorre sempre più in profondità, sotto la pelle (deeper, deeper, deeper), lasciando il protagonista e gli spettatori protagonisti di un gioco aberrante a tratti sconvolgente, in cui i canoni del cinema hollywodiano - *Pretty woman*, *Se scappi ti sposo* - vengono completamente sconvolti in un divertissment d'orrore che può solo essere accettato passivamente. Il volto fantasmatico della bella Asami (come quello di molte antieroine del cinema giapponese, icone Eros/Thanatos) e la sua (in)capacità di amare totalmente, rimarranno scolpite nella mente/sogni/incubi degli spettatori per molto tempo.

Le nostre più tristi aspettative circa le qualità tecniche del DVD di *Audition*, vengono purtroppo confermate sin da una prima superficiale visione. Anche questa volta, la label inglese, dopo le mediocri trasposizioni su digitale di *Ring 1* e *2*, presenta un prodotto dalla qualità video ed audio mediocri: le immagini sono troppo scure ed i colori più accessi, come il rosso a livelli troppo alti di saturazione, superano facilmente i loro confini naturali producendo un'immagine poco dettagliata. Un'eccessiva granulosità della pellicola infastidisce la visione del film ed in alcuni tratti rende difficoltosa la lettura dei sottotitoli,

Scheda artistica:

Regia
Miike Takashi
Sceneggiatura
Tengan Daisuke (tratta da un racconto di Ryu Muratami)
Interpreti principali
Ryo Ishibashi (Shigeharu Aoyama), Eihi Shiina (Asami Yamazaki), Tetsu Sawaki (Shigehiko Aoyama)
Prodotto da
Omega Project

Scheda tecnica

Formato schermo	1.78:1 anamorfico
Formati sonori	Jp (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Commento testuale di Chris Campion, intervista a Miike Takashi, trailer Tartan Video
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Tartan Video
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	£.16.00

per di più impressi sulla stessa pellicola. L'audio in semplice DD 2.0 è decisamente di bassa fedeltà e un fruscio di sottofondo accompagna l'intera visione del film. Passi avanti sono stati fatti invece sotto il profilo degli extra: è presente, infatti, oltre al solito commento testuale del critico Chris Campion, un'interessante intervista a Takashi Miike (della durata di circa 15 minuti) in cui vengono trattati alcuni motivi ricorrenti della sua cinematografia e, più in generale, i mutamenti nelle relazioni interpersonali nel Giappone contemporaneo. Considerate le carenze del DVD dal punto di vista tecnico, il fatto che la Tartan Video detenga i diritti della già lunga filmografia dell'autore nipponico nonché di alcuni classici d'azione (come *The killer* di John Woo) non lascia ben sperare per i fan della cinematografia orientale.

Il mistero dell'acqua

(The Weight of Water, USA-FR 2000*)*

Tempo: oggi. Luogo: isola di Smuttynose. Jean Janes è una fotoreporter incaricata di raccogliere materiale fotografico su un misterioso caso di duplice omicidio avvenuto il secolo precedente sull'isola di Smuttynose. Il teatro dell'efferato delitto si trova davanti alle coste del New Hampshire e del Maine. Lì si dirige col marito Thomas, scrittore premio Pulitzer in piena crisi creativa, a bordo della barca del cognato con la sua bella fidanzata. Nell'analizzare il caso attraverso i documenti d'archivio, Jean matura l'impressione che la persona ritenuta colpevole del massacro, poi condannata a morte, non fosse il reale omicida. Il luogo del misfatto provoca in Jean una sorta di trance come se quel luogo misterioso stesse cercando di rivelargli i suoi segreti. Intanto il marito, dedito all'alcol più che a sua moglie, flirta con la ragazza del fratello, creando ulteriore tensione sul natante.

Tempo: marzo 1873. Luogo: isola di Smuttynose. La giovane emigrata Maren arriva sull'isola assieme al più maturo marito John (per il quale nutre l'indifferenza tipica di chi è vittima di un matrimonio combinato) e al suo amico pescatore Louis, dalla mano troppo lunga. Vivere su un'isola così ostica, in completo isolamento dal resto del mondo, non è facile per l'esile Maren che fa scivolare il tempo aiutando il marito e compiendo le dure faccende di casa. Le sue monotone giornate saranno allietate dall'arrivo della sorella Karen che gli annuncia l'imminente visita dell'amatissimo fratello appena sposatosi. L'arrivo di quest'ultimo e della sua bella sposa romperà il precario equilibrio di quella casa, risvegliando antiche pulsioni sino al compimento dell'efferato omicidio.

Affascinante giallo questo della Bigelow (regista davvero con le palle), in cui le due storie, narrate in alternanza dalle voci off delle due protagoniste, scivolano in parallelo non incrociandosi mai, almeno all'apparenza. Il punto di contatto tra le due è metaforicamente rappresentato dalla dura roccia dell'isola Smuttynose che, come la montagna di *Picnic a Hanging Rock* di Peter Weir, assume le caratteristiche di un'entità a sé stante dotata di ancestrale memoria nonché pronta ad aprirsi a chiunque sia capace di ascoltare il suo messaggio. Vanno segnalate le interpretazioni dell'ormai maturo Sean Penn (da ricordare il suo Hurlyburly), che sembra aver tratto ispirazione per questa parte dal suo amico e scrittore dannato Charles Bukowski, e della bellissima Elizabeth Hurley, conturbante e sensuale particolarmente nella scena del "cubetto di ghiaccio" (il suo personaggio è un vero elemento perturbatore nel gruppo).

Passando all'aspetto tecnico del DVD si nota purtroppo il mancato rispetto del formato originale 2.35:1. Tutto sommato la qualità video del formato 1.85:1 anamorfico, adottato per questa edi-

Scheda artistica:

Regia
Kathryn Bigelow
Sceneggiatura
Alice Arlen, Christopher Kyle
(tratta dal racconto di Anita Shreve)
Interpreti principali
Catherine McCormack (Jean Janes), Sarah Polley (Maren Hontvedt), Sean Penn (Thomas Janes), Josh Lucas (Rich Janes), Elizabeth Hurley (Adaline Gunne)
Prodotto da
Le Studio Canal+, Miracle Pictures

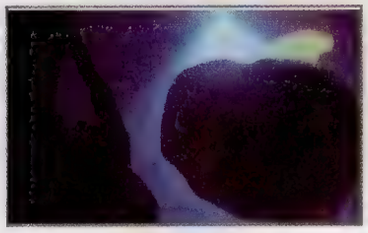
Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	nessuno
Supporto	DVD 5
Distribuito da	Warner Home Video, Elle U Multimedia
Anno produzione	2001
Prezzo consigliato	L.43.000

zione, presenta un'alta definizione dai contrasti ben marcati, merito di un master pulito e ben definito. Il sonoro è presentato in semplice stereo surround per la traccia originale in inglese ed in un più incisivo DD 5.1 in italiano. La label Elle U Multimedia consolida purtroppo la propria fama di "tirchia" per non aver aggiunto alcun tipo di extra anche in questa produzione (dopo *Una storia vera*, *Il viaggio di Felicia* etc.), limitandosi alla sola introduzione dei sottotitoli obbligatori per la traccia in inglese. Non sono presenti, infatti, neanche i più fondamentali contenuti speciali come i trailer e le filmografie del regista e degli attori. Sarebbe ora che la ditta italiana si adegui agli standard qualitativi del mercato digitale.

DVD*news*

E' attesa per il secondo quarto del 2002 la Special Edition Regione 1 di **E.T. - The Extra Terrestrial.** Il film di Spielberg, per celebrare il suo ventesimo anniversario, sarà prima presentato nelle sale cinematografiche statunitensi nel mese di febbraio per poi passare all'home theatre. Questa opera costituirà una vera e propria rivisitazione del film come già era avvenuto qualche anno fa per l'originale trilogia lucasiana di **Star Wars**. Il remake sarà caratterizzato, oltre che da numerose scene inedite reintegrate e una più generale rimasterizzazione della pellicola, dall'impiego della CG. Al di là della "riverniciatura" dell'astronave aliena e della cancellazione delle pistole dei cattivi men in black (sostituite dai più innocui walkie talkie), le espressioni della creatura di Rambaldi saranno completamente riviste al computer: dalle pupille ricoperte da una patina lacrimosa nella commovente scena finale alle espressioni facciali decisamente più dinamiche durante i goffi primi tentativi di contatto. Farà piacere sapere ai puristi della pellicola che un secondo DVD, presente nella special edition, conterrà la versione originale degli anni ottanta.



A neanche due anni dalla sua fondazione, l'etichetta Hong Kong Legends è già una delle più imponenti e facoltose label mondiali nella produzione di DVD dedicati alle arti marziali. La società, con sede in Inghilterra, ha infatti acquisito i diritti della imponente casa di produzione cinese Golden Princess. Ciò porterà ad un aumento considerevole di DVD offerti dal suo catalogo. La HKL assicura a tutti gli appassionati di riporre la consueta attenzione nella fase di authoring e durante il restauro video delle sue prossime produzioni. Ecco quali saranno i primi titoli ad uscire dal calderone: **A bullet in the head**, **A better tomorrow 1** e **2**, **The Killer** e **Once a thief** di John Woo, la trilogia di **Chinese ghost story**, **The Swordsman**, **City wars**, **Peking Opera Blues** e **The Big Heat** prodotti e/o diretti da Tsui Hark, **Prison on fire 1** e **2**, **A better tomorrow 3** e **City of fire** (da cui si dice abbia copiato palesemente Tarantino per il suo **Reservoir Dogs**) di Ringo Lam e, per finire, **Triads: The Inside Story** e **Tiger on the Beat** entrambi allietati dall'incontenibile e aggraziata presenza dell'attore Chow Yun Fat.

R&B cafe
Rhythm'n Books

gestitione: Ivan**Fulco** ed Erik**Pede**

[book] Videogames – Elogio del tempo sprecato

"Lara muore annegata, crivellata di proiettili, sbranata da animali feroci, precipitando in un baratro oscuro, infilzata da spuntoni acuminati, schiacciata da enormi massi rotolanti, seppellita da una frana... La sua perfezione è minata dall'imperfezione di chi la manovra. Affiora in noi una gioia sadica nel vedere i mille strazi ai quali è sottoposto lo splendido corpo di Lara. Forse è la nostra rivalsa per il fatto che non possiamo scoparla". Se siete parte di quella comunità di giocatori con un minimo di esperienza, che hanno vissuto almeno un paio di generazioni di VG, allora è possibile che questo sia uno dei pochi passaggi che vi rimarrà del saggio di Ciro Ascione. *Videogames – Elogio del tempo sprecato* si propone come un volo panoramico sul fenomeno videogames, in equilibrio tra la semplicità di esposizione, l'ironia e le pulsioni di vendetta dell'appassionato di videogiochi. Ma del volo panoramico, purtroppo, assimila anche superficialità e opinabilità delle tesi.

Il percorso è quello classico della letteratura videoludica "generalista": teoria delle console, mentalità della sala giochi, filosofia del god game, impatto socioculturale del videogioco e qualche dose di veleno sulla cultura bene ed i suoi scagnozzi bigotti. Ascione ci porta così a spasso tra le sue brevi riflessioni, non rivelandosi mai complesso o pretenzioso, ma oscillando troppo spesso tra l'ovvietà ed il luogo comune. Da PlayStation (*"è proprio la natura "proletaria" ad aver fatto la fortuna della PSX: software facilmente duplicabile, basso costo della console, e un parco giochi straordinariamente ampio"*) a Nintendo 64 (*"la Nintendo è stata fregata dall'avvento di un emulatore pirata per PC, l'UltraHLE, che forse ha determinato la morte commerciale della console giapponese"*), passando per la natura stessa del videogioco, per il quale rivendica giustamente il *"ruolo di medium completo e autonomo"*, lasciandoci però dubbiosi quando afferma che *"la battaglia in realtà è già vinta"*. Quindi l'immancabile opinione sulla pirateria. A chi bacchetta i poveri bimbipirata, chiedendo loro se vogliono che Sid Meier abbandoni il videogioco per diventare architetto, Ascione risponde stupefatto: *"qui si chiede ad un ragazzino, il cui unico reddito è probabilmente la paghetta settimanale che gli passano i genitori, di preoccuparsi delle royalty incassate da un game designer miliardario"*. E prosegue: *"la lotta alla pirateria si risolve in tirate molto più veementi di quelle indirizzate alla Nike quando si scopre che i suoi palloni vengono confezionati da manodopera minorile e terzomondista"*. E conclude infine con un mioninnico *"e intanto si lascia che i prezzi dei masterizzatori e dei CD vergini scendano al minimo storico. È un po' come vendere i fucili a cinquemila lire, e poi lamentarsi se in giro c'è troppa gente che spara"*.

Eppure si percepisce che da queste pagine sarebbe potuto scaturire dell'altro. Ascione, massmediologo e storico del cinema, offre infatti buoni spunti proprio nei piccoli paralleli tra videogioco e cinema, oppure quando si affranca dalle descrizioni di generi o giochi (soporifero qualche passaggio, soprattutto per gli addetti ai lavori) liberando l'anima in qualche sprazzo di teoria. *"La posizione di ultimi arrivati nell'industria culturale* - scrive - *obbliga i videogiochi, come le matricole dei collegi, a sorbirsi ogni bavosa requisitoria da parte dei presunti detentori della cultura alta"*. Forse era intorno a questo che avrebbe dovuto ancorare le sue riflessioni. Anche a rischio di minare il carattere "nazional-popolar-divulgativo" (in senso buono, s'intende) delle sue righe. E così, quando in chiusura Ascione ammette *"ho l'impressione di essermi cacciato in un ginepraio"*, sorridiamo e leggiamo la sua autorecensione, nella quale tenta di espiare le sue colpe letterarie mettendo in rilievo la contraddizione di fondo del libro. Da una parte l'evidente fastidio nei riguardi della "classe dei colti", impegnata ad usare letteratura e cinema in maniera elitaria e ricattatoria nei confronti del videogioco; dall'altra la celebrazione dei punti di forza del videogame (qualità della scrittura, ambientazioni, storie), gli stessi di letteratura e cinema. Ma è un effimero sorriso a fondo pagina e *Videogames – Elogio del tempo sprecato* si spegne senza una precisa identità. Inutile per addetti ai lavori, superfluo per semplici appassionati, il libro di Ascione è una discreta lettura per chi voglia affrontare l'argomento in leggerezza (la letteratura italiana sull'argomento non è purtroppo così vasta) o per chiunque sia estraneo all'argomento VG e voglia mettersi in pace con la coscienza, impegnandosi poco, ma imparando altrettanto poco...

Scheda informativa
Titolo: Videogames – Elogio del tempo sprecato
Autore: Ciro Ascione
Editore: Minimum fax
Anno: 1999
Pagine: 126
Prezzo: 15.000 lire

[cd] Shadow Hearts Original Soundtracks plus1

Yoshitaka Hirota e Yasunori Mitsuda: un esordiente di lusso il primo (qui al suo debutto come "compositore capo"), un affermato professionista il secondo (già autore dei temi musicali di **Xenogears**, **Chrono Trigger** e **Chrono Cross**). O, più semplicemente, due portatori sani di altrettante menti assolutamente geniali, dalla cui proficua collaborazione non poteva che nascere un autentico capolavoro, una pietra miliare nel settore delle colonne sonore per videogiochi, un'opera d'arte tremendamente attraente. In altre parole, il soundtrack di **Shadow Hearts**.

Scritto da Sacnoth (**Koudelka**) e ambientato agli inizi del secolo scorso in Europa, Russia e Cina, **Shadow Hearts** è sicuramente il più oscuro e disturbante tra gli RPG pubblicati in Giappone in questi ultimi anni. Esorcismi, magia nera e creature misteriose costituiscono la spina dorsale del gioco, coadiuvato nella sua angosciante progressione da una grafica assai peculiare, a tratti opprimente. Di qui, ovviamente, la necessità di accompagnare l'avventura con una colonna sonora di grande atmosfera, in grado di trasmettere al giocatore la "pesantezza" delle situazioni concepite da Sacnoth. Un compito che Hirota e Mitsuda hanno portato a termine in modo esemplare, ricorrendo ad una spettacolare alternanza di stili che asseconda i "capricci" della trama (basti pensare alle specifiche caratterizzazioni melodiche richieste dalle aree geografiche citate in precedenza) e al tempo stesso forma un quadro complessivo ineccepibile, in cui tutti i brani si incastrano alla perfezione come i pezzi di un mosaico.

In accordo con la cupezza del gioco, i toni predominanti della colonna sonora di **Shadow Hearts** sono quelli della musica industriale più oscura e greve; le percussioni, in particolar modo, sono letteralmente sconvolgenti e lasciano il segno in modo indelebile, al punto da poter essere indicate come l'anima dell'opera. Fondamentale, sempre nell'ambito delle tracce industriali, l'impiego di una vasta gamma di rumori più o meno insistenti, che palesano tra l'altro l'esperienza di Hirota nel campo degli effetti sonori (settore in cui l'artista nipponico mosse i primi passi sotto l'ala protettrice di SquareSoft). Non è da meno, chiaramente, l'eclettico Mitsuda, che ai pezzi migliori di Hirota (la sincopata *Brain hopper*, la bizzarra *Beltconveyor for Killers* e l'indemoniata *Sicking fucking*) contrappone ingegnose creazioni come *Blade*, *Psycho temple* e *ICARO beated version*. Proprio la versione vocale del tema principale intitolato *ICARO*, tra l'altro, funge da ottimo esempio per le collaborazioni eccellenti di cui si sono avvalsi Hirota e Mitsuda, tra cui figurano per l'appunto le voci di Kyoko Kishikawa e Hiroko Kasahara e le percussioni di Hidenobu "KALTA" Otsuki (personaggio leggendario nel mondo dei soundtrack per videogiochi). I momenti migliori della colonna sonora di **Shadow Hearts**, ad ogni modo, vengono dalle sperimentazioni e dalle divagazioni che i compositori si sono potuti concedere grazie alla molteplicità dei temi e delle locazioni inseriti da Sacnoth nel gioco. Eccezionali, in questo senso, i brani cantati (*Shadow Hearts* e *True voice*, entrambi di Hirota, provocano intensi attacchi di pelle d'oca), quelli apertamente drammatici (*Army mood*, la struggente *ALICE*, *God knows bad news* e *Callback from Jesus*, tutti di Hirota), quelli più lievi (la stupefacente *Rice field of light* di Mitsuda, e poi *Vitamin metropolis* e *Black cat floating in bluesky* di Hirota) e quelli di chiara ispirazione asiatica (*Asian Parfait, Kunyang Kunyang, Syu-ka* e *Profile*), con questi ultimi che per gentile concessione del solito Hirota si attestano regolarmente su livelli memorabili. Ugualmente memorabile, infine, è la confezione che racchiude i 2 CD, custoditi in un vero e proprio libretto con costina rigida al cui interno alloggiano numerose fotografie, generalmente affascinanti e indecifrabili. Vedere per credere, ascoltare per innamorarsi...

Scheda informativa
Titolo: Shadow Hearts
Original Soundtrack Plus1
Autore: Yoshitaka Hirota/Yasunori Mitsuda
Editore: Scitron & Art Inc.
(SCDC-00116~117) [Giappone]
Anno: 2001
Note: 2 CD, 30 (67:04) + 36 (76:48) tracce

www.jacksonlibri.it

È FACILE

L'informatica senza difficoltà

WINDOWS XP
GLENN WALTER
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2650

CREARE UN SITO INTERNET
WILLIAMS ROBIN
TOLLETT JOHN
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2477

INTERNET
EDIZIONE 2001
CADENHEAD ROGERS
€ 18,08 L. 35.000
Codice 2518

LE RETI
BELLISSIMO ENZO
SABBIONI LUCA
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2614

HTML
REBHOLZ GARY
€ 23,50 L. 45.502
Codice 2686

MAC
STEINBERG GENE
€ 18,08 L. 35.000
Codice 2527

PREMIERE 6
DIXON DOUGLAS
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2685

VIDEO DIGITALE
JOHNSON DAVE
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2516

FOTOGRAFIA DIGITALE
ANDRI STEFANIA
MARCO CAZZANIGA
€ 18,08 L. 35.000
Codice 2616

FOTORITOCCO CON PHOTOSHOP
GIORDAN DANIEL
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2519

CORELDRAW 10
ACQUAFRESCA MAX
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2663

OFFICE XP
KINKOPH SHERRY
FULTON JENNIFER
€ 20,14 L. 39.000
Codice 2631

ACCESS 2002
ACQUAFRESCA MAX
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2661

WORD 2002
SCULLINO DAVIDE
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2664

EXCEL 2002
FERRO FABRIZIO
€ 20,00 L. 38.725
Codice 2660

Una collana illustrata a colori che adotta un metodo didattico, semplice e immediato, che permette di usare velocemente e al meglio i principali pacchetti software.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

One-on-One con Ed Fries Microsoft, VP divisione Games Publishing

Costa Azzurra, un giorno caldo come non t'aspetti. Tra le architetture dislessiche della Maison Bulle, residenza estiva progettata da Pierre Cardin negli anni '70 per ospitare tutto tranne una presentazione alla stampa, si sta svolgendo l'*X01*, presentazione alla stampa di Xbox. È in questa cornice che **Super Console** (e una manciata di altri giornalisti di varia estrazione) incontra Ed Fries, vicepresidente della divisione Games Publishing di Microsoft. Ci troviamo in una stanza circolare di 5 metri di diametro. Dall'oblò posizionato sul tetto filtra un raggio di luce rifratto dall'acqua, a ricordarci che la stanza è posizionata esattamente sotto una piscina. Al centro, su un grosso letto rotondo di colore rosa, siede a gambe incrociate Ed Fries. Nessun commento ulteriore. Quello che segue è quanto scaturito da un'intervista condotta in una situazione leggermente fuori dall'usuale...

Super Console: Iniziamo con la domanda più semplice... perché Xbox verrà lanciato in Europa ad un prezzo di 299 sterline?
Ed Fries: Ah, è la domanda più semplice? *[ride]* Beh, a conti fatti è lo stesso prezzo al quale è stata lanciata in Europa PlayStation2. E noi siamo certi di offrire molto più di PlayStation2 per lo stesso prezzo...

SC: Da cosa dipende questa differenza nel prezzo di lancio tra il mercato americano e quello del Vecchio Continente?
EF: Diciamo che questa è una domanda alla quale saprebbe rispondere meglio il nostro reparto marketing. In ogni caso, se si guarda al prezzo e si confronta con l'offerta di PlayStation2 penso che le 299 sterline siano giustificate. Basta pensare che questa macchina ha il doppio della memoria di PS2, ha un HDD interno di 8GB, la possibilità di connessione broadband, il tutto senza dover acquistare altri pezzi, così come succede invece con PlayStation2.

SC: Quindi pensa che questo prezzo non possa danneggiare Xbox in Europa in termini di unità vendute?

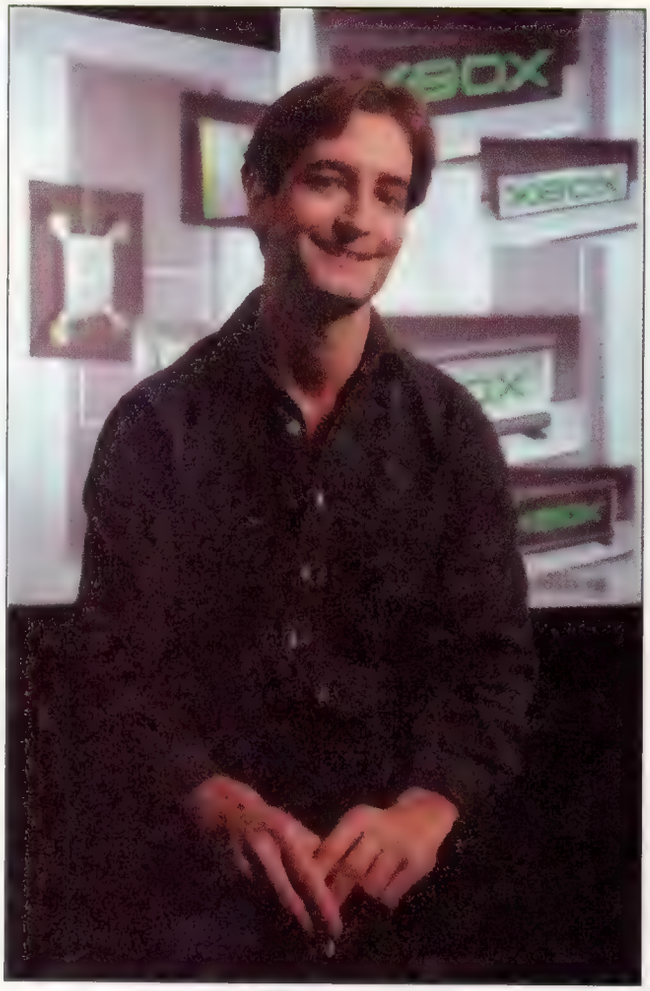
> "Nel Natale 2002 spero in una divisione del mercato in questi termini: 50% a PS2, 50% a Xbox."

EF: Certo, se avessimo potuto dar via Xbox per 3 dollari sarebbe stato molto meglio *[ride]*, ma penso che la console, con tutto quello che contiene, rimanga per l'utente europeo un ottimo affare.

SC: Ritiene che la line-up di Xbox possa soddisfare i gusti dei giocatori statunitensi come quelli dei giocatori europei? Da questo punto di vista pensa che la line-up sia "completa"?
EF: Sì, penso che Xbox disponga di ottimi titoli. Riguardo agli Stati Uniti credo che la nostra line-up sia completa e sia molto più forte della line-up di lancio di PS2, per fare un esempio. Abbiamo giochi incredibili come **Halo** *[indica le immagini di **Halo** che scorrono sullo schermo accanto a lui - ndr]*, **DOA3** per quanto riguarda i picchiaduro, **Gotham** per i giochi di guida. Senza dimenticare gli sport, che negli Stati Uniti sono di primaria importanza. E noi, in questo caso, abbiamo **NFL Fever**, che è fantastico. Poi copriamo anche i party game, con **Fuzion Frenzy**, con il quale parecchi giornalisti si stanno divertendo qui a Cannes. Insomma, abbiamo veramente una larga schiera di titoli per il lancio negli USA. Per l'Europa sarà ancora più facile, visto che ci sono molti titoli in sviluppo, e al momento del lancio avremo circa 50 o 60 titoli tra i quali scegliere...

SC: Quali sono i generi sui quali puntate di più sul mercato europeo?
EF: Sicuramente i giochi di football... o meglio, quello che voi chiamate football, e quello che io chiamo soccer. Poi i giochi di guida, che sono fondamentali per questo mercato.

SC: Quale gioco di calcio sarà la punta di diamante? Mirate a qualche serie giapponese, come Perfect Striker di Major A o Winning Eleven di KCET?
EF: No, **FIFA** probabilmente è il più importante in questo senso. Penso che sarà davvero un gioco fondamentale per noi. Come fondamentali saranno, ripeto, i titoli di guida, ma anche giochi come **Halo**. Penso che gli hardcore gamers apprezzeranno molto **Halo**.



SC: E per quanto riguarda il Giappone?
EF: Siamo da poco tornati dal *Tokyo Game Show*, dove abbiamo avuto un grandissimo successo. Uno dei più importanti giornali giapponesi, nell'articolo riguardo a questo show, è uscito con un titolo del tipo "Xbox domina lo show", il che è fantastico. Laggiù ho un gruppo di circa 100 persone che lavorano nel "first party group" e con loro abbiamo mostrato in Giappone cosa stiamo preparando. Avremo una grande scelta di titoli, in grado di accontentare anche i gusti giapponesi. I gusti giapponesi sono molto differenti da quelli europei e americani. Avete visto il "gioco dei topi"? *[sorride, intende **Nezmix / Have a mice day** - ndr]* Bene, quello è un ottimo esempio.

SC: Quali pensa siano i punti di forza di Xbox rispetto alla concorrenza? Il modem, il broadband o cos'altro?
EF: Tutto. Tutta la tecnologia è importante se è di supporto ai giochi. La cosa più importante è che i giochi siano di spessore, ma è la macchina che rende possibile la creazione di grandi titoli. Per quanto mi riguarda comunque, l'innovazione principale è la presenza di un hard disk interno. E' la prima volta che un HDD viene incluso "di serie" in una console. E ogni svilup-

patore che si dedica ad Xbox sa che può contare sulla sua presenza e sfruttarlo a dovere. Prendete un gioco come **Halo**, con grandi quantità di dati da caricare. Il livello che sta girando ora *[indica il monitor accanto a lui - ndr]* richiede circa 5 o 6 ore per essere completato. E il bello è che puoi non preoccuparti dei caricamenti e continuare a giocare. Non saremmo mai stati in grado di creare una cosa del genere senza HDD. Interni, esterni, nuovi scenari... il giocatore può continuare a giocare senza curarsi di altro. E' per questo che credo che l'HDD sia al momento l'elemento più importante. Per quanto riguarda il futuro, invece, credo che le funzioni online siano destinate a cambiare il videogioco. Il broadband permetterà di giocare in rete, importando una delle più interessanti caratteristiche del gioco su PC nel mondo delle console. Centinaia di migliaia di giocatori che giocano insieme in un enorme mondo virtuale. Questo sarà un passo importante per il gioco su console.

SC: In questi mesi Microsoft ha lavorato molto per convincere videogiocatori e sviluppatori che Xbox sia un console "pura", lontana dal concetto di PC. Questo ha influito sulla vostra politica di sviluppo dei giochi? Avete chiesto agli sviluppatori titoli specificatamente arcade, o con impatto grafico "da console", o comunque "semplificati", privi di lunghi tutorial... insomma, lontani dall'idea che si ha al momento dei videogiochi per PC?
EF: Al momento stiamo lavorando con moltissimi sviluppatori. Alcuni di questi hanno un background come sviluppatori di giochi per PC (come Peter Molyneux, ad esempio, che penso possa creare ugualmente splendidi giochi "da console"), mentre altri provengono direttamente dal mondo delle console, come Bizzarre Creations, con il loro **Project Gotham Racing**, o Lorne Lanning, con il suo **Oddworld**. Insomma, la line-up è molto variegata. Personalmente penso che nei giochi per PC ci siano interessanti spunti che potranno funzionare bene anche su una console. Allo stesso modo ci sono molti aspetti delle console che dobbiamo imparare. Il nostro background, d'altra parte, è di stampo PC. Penso che **Halo** sia un ottimo esempio di queste commistioni. All'inizio lo vedi e dici "Ehi, quello è un gioco per PC", poi invece lo giochi e scopri che si adatta perfettamente ad una console, così cambi idea sul suo conto. **Halo** è il gioco in grado di convincere la gente che questo tipo di titoli possono essere un grande successo anche su una console.

SC: Di converso, avremo su Xbox porting dei titoli che giochiamo ora su PC?
EF: In effetti c'è un sacco di gente che mi chiede se porteremo **Age of Empires** su Xbox. Diciamo che non vogliamo fare ciò che non si può fare. In altre parole: penso che prendere giochi del genere e portarli di peso su una console sia un rischio. Ci sono troppe differenze nel modo stesso di giocare. C'è bisogno di un mouse, ad esempio. Oppure il fatto che ci siano molte piccole unità, fattore importante nel gioco. Quando giochi su un televisore tendi a sederti ad una certa distanza, quindi gli elementi su schermo devono essere più grandi. Con un sacco di piccoli oggetti che si muovono tutt'intorno, invece, cominciano a sorgere dei problemi. A questo punto devo dire che sono molto interessato a studiare il funzionamento di **Pikmin**. Molte persone l'hanno paragonato ad uno strategico in tempo reale. Magari quel gioco può mostrarci la strada per portare un RTS su una console e renderlo comunque un titolo di successo. Personalmente ancora non saprei come fare. Certo, le idee alla base di questo genere di giochi sono trasferibili, ma le modalità con le quali queste idee devono essere eseguite su una console devono necessariamente essere differenti. Ripeto: per quanto mi riguarda ancora non saprei come orientarmi.

SC: Pensa che Xbox, PlayStation2 e GameCube siano console complementari?
EF: Penso che sia facile affermare che Xbox e GameCube siano complementari... Il punto più importante è se PS2 e Xbox sono complementari. Credo che ambedue abbiamo strategie molto simili, cerchiamo di raggiungere lo stesso ampio target di videogiocatori, vogliamo arrivare agli hardcore gamers tra i 16 ed i 26 anni. Eppure, in un certo senso, la nostra strategia è più simile a quella della Sony del passato, più che a quella della Sony di oggi. Ora Sony parla di film, di sistema per l'intrattenimento, mira ad imporre la sua PS2 come la macchina unica che la gente può utilizzare per fare tutto. Noi al confronto siamo un po' più come Nintendo, visto che proponiamo una macchina con giochi per tutti (e non solo per PC gamers). Direi che da questo punto di vista Xbox sia ideologicamente assimilabile più a PSone che a PS2.

SC: In futuro pensa che ci sarà un'integrazione tra Xbox e PC, con collegamenti in LAN, via Internet o con la possibilità di importare giochi da Xbox al PC, ad esempio?
EF: A dire la verità ne abbiamo discusso moltissimo, ma abbiamo concluso che al momento non è un'ottima idea. C'è troppa "varietà" nelle configurazioni dei PC, mentre uno dei punti di forza di Xbox è che tutte le macchine sono le stesse, hanno le stesse potenzialità. In questo momento ci stiamo impegnando per garantire a tutti i giocatori le medesime esperienze di gioco di alto livello, e non vogliamo "contaminarle" con i classici problemi da PC, dove alcuni giocano con macchine potentissime, altri con macchine lente.

> "In un certo senso, la nostra strategia è più simile a quella della Sony del passato, più che a quella della Sony di oggi. *[...]* Direi che da questo punto di vista Xbox sia ideologicamente assimilabile più a PSone che a PS2."

SC: E quando tutti i PC avranno superato il livello di potenza di Xbox?
EF: Sì, magari tra cinque anni da oggi *[ride]*. Ci sarà molto da aspettare *[gode come un riccio - ndr]*.

SC: Parliamo di software house. Sega ed il suo recente annuncio al TGS...
EF: Sì, recentemente Sega ha annunciato al *TGS* che inizierà a sviluppare giochi per una piattaforma arcade costruita sull'architettura Xbox. Yu Suzuki è uno dei personaggi di spicco in questa operazione... insomma, è ancora presto per parlarne, ma sembra una cosa davvero interessante.

SC: Per quanto riguarda Square?
EF: Beh, cosa volete sapere di Square? Fatemi una domanda più specifica *[ride]*. Che dire... Sony ha investito molto nell'affare Square, cercando di mettere al sicuro su PS2 giochi molto importanti. Ma Sony non ha comprato i diritti dei videogiochi di Square, questo vorrei precisarlo. Penso che Square stia ancora guardandosi intorno... questo non è un discorso ancora chiuso.

SC: Come vede la situazione del mercato nel Natale 2002?
EF: Contiamo di recuperare lo svantaggio che abbiamo al momento nei confronti di PS2. Mi piacerebbe sinceramente vedere un testa a testa. Nel Natale 2002 spero in una divisione del mercato in questi termini: 50% a PS2, 50% a Xbox.

SC: E il GameCube?
EF: Oops, è vero... non è rimasto niente *[ride]*. Non so, a dire la verità non penso che il GameCube avrà molto successo fino a che Nintendo non lancerà sul mercato i primi veri giochi di rilievo. I titoli di lancio non sono stati eccezionali. Non possiamo far altro che aspettare la "prova del fuoco" e l'uscita di giochi come **Mario**, **Zelda**, **Pokémon** ecc.

SC: L'innovazione è importante nei giochi Xbox?
EF: *[sorride]* Come potrei rispondere di no?

SC: Halo, per fare un esempio, è un titolo a suo modo innovativo?
EF: Penso che ormai si possa dire di qualunque gioco che esce che, in qualche modo, è già stato fatto in passato. Resta il fatto che personalmente non ho mai avuto un'esperienza di gioco paragonabile ad **Halo**. Il mix di combattimento e strategia, prima persona e terza persona, gli immensi livelli e la possibilità di giocare senza interruzioni... questo gioco è pieno di piccoli particolari che lo rendono affascinante. Abbiamo appena iniziato a sperimentare questo tipo di sensazione di gioco, a mio parere. Ti senti realmente come se fossi lì, e a me non era mai successo prima. **Halo** non è semplicemente un FPS.

SC: Cosa cerca in un videogioco? E cosa vuole che venga sviluppato su Xbox?
EF: Per quanto mi riguarda voglio su Xbox i migliori sviluppatori del mondo. A quel punto il nostro obiettivo diventa quello di fornire agli sviluppatori le migliori risorse, così che possano svolgere al meglio il loro lavoro. Non è una questione di chiedere una feature piuttosto che un'altra. Significa semplicemente lavorare con Peter Molyneux e chiedergli: "Qual è l'idea più grande che hai in testa? Bene, cerchiamo di realizzarla!". Oppure lavorare con gente come Lorne Lanning, che è dotato di uno spiccato senso "cinematografico", del divertimento, dell'intrattenimento. *[A questo punto si gira, indicando lo schermo, dove scorre una fase particolarmente convulsa di **Halo**]* Insomma, voglio

Xbox: il lancio!

Immersa in una evanescente luce verdognola e martellata attraverso schermi giganti da continui spot raffiguranti giochi, logo e "filosofia" della casa di Redmond, Times Square, nella mezzanotte del 15 novembre, aveva un'aria chiassosamente postmoderna. La discreta fila di persone che pazientava in coda davanti al mega Toys 'R Us addobbato da Microsoft per l'*X-Day* faceva molto "Giappone", mentre tutto il resto, a partire dalla musica assordante diffusa all'interno del negozio, arrivando all'incredibile numero di high-five che chiunque scambiava con chiunque, conferiva all'evento un'aria decisamente più yankee. Times Square, in una New York sicuramente turbata dagli eventi dell'11 settembre, ma ancora pronta a dedicarsi allo shopping più sfrenato (fosse anche patriottico), ha rappresentato il luogo ideale per il lancio ufficiale della console Microsoft, come traspare dalle parole di un eccitato Ed Fries, vicepresidente della produzione interna: *"Impossibile immaginare l'esordio del nostro gioiello avvenire in un posto diverso da questo."*

Ma la folla non si è radunata unicamente di fronte al Toys 'R Us, perché anche il ristorante a tema dedicato alla WWF - stiamo parlando di wrestling, non di panda - ospitava delle postazioni su cui poter provare la console. Ma, evento nell'evento, una delle più grosse attrattive della serata è stata la presenza di Bill Gates in carne ed ossa, un Bill Gates radioso e visibilmente soddisfatto: *"Il futuro del videogioco comincia oggi, e comincia con Xbox"* ha dichiarato agli astanti. *"Xbox è un punto chiave della nostra strategia per scatenare la rivoluzione dell'intrattenimento digitale e portare il futuro del divertimento interattivo in ogni casa. E' un grandioso esempio di come Microsoft stia innovandosi. E, ancora più importante, è incredibilmente cool".* Un minuto dopo la mezzanotte, proprio il plurimiliardario si è occupato di consegnare la prima console al suo primo acquirente ufficiale, tale Edward Glucksman di Keansburg, New Jersey, che oltre a ricevere una confezione autografata da Gates, si è anche avventurato in una partitella con il raggiante magnate. C'è da dire che Gates, in questo ultimo anno di promozione battente del nuovo progetto Xbox, ha mostrando un sincero compiacimento di fronte alle primizie grafiche offerte dalla sua console e non ha disdegnando di lanciarsi in sfide sia con i comuni mortali sia con alcune celebrità. Tra queste, la star del wrestling Duane Johnson, meglio noto come The Rock, si è lasciato virtualmente mazzolare dal vecchio Bill in un'accesa sessione a **Dead or Alive 3**.

Non si saranno viste scene di isteria paragonabili a quelle registrate al lancio di PS2 dell'anno scorso, ma la trepidazione era comunque palpabile. Il "Midnight Madness" (così Microsoft ha nominato il lancio di Xbox a New York), è decisamente riuscito, nonostante il periodo che questa città e il mondo tutto stanno attraversando. Tre ore dopo (scherzi del fuso orario) è stato il turno di San Francisco nella celebrazione dell'avvento della console di Gates: alle 12:01 AM, presso il negozio della catena Electronics Boutique situato nel centro commerciale dell'Embarcadero, si è dato il via alla vendita di Xbox. Sebbene priva di star, anche la cerimonia dedicata alla West Coast ha visto un buon numero di partecipanti, tutti ansiosi di passare una notte insonne in compagnia del nuovo giocattolone. La mattina successiva, Xbox è stato distribuito in circa 10.000 negozi sparsi per tutto il continente nord americano. La catena Best Buy ha aperto i battenti tra le 8 e le 10 del 15 novembre, a seconda dello Stato: laddove nella più rilassata California si potevano notare code formate da decine di persone intorno alle 9 del mattino, a Washington, per esempio, alcuni impazienti videogiocatori hanno cominciato l'attesa già intorno alle 3 di notte. Secondo quanto riportato da alcune fonti, nessuno è tornato a casa a mani vuote, al contrario di quanto successo lo scorso inverno con la console Sony. Tuttavia, alla mezzanotte del 15, le principali catene di negozi di giocattoli ed elettronica avevano esaurito le scorte di Xbox, così come ancora più velocemente si è volatilizzato il richiestissimo DVD Playback Kit. Qualche unità ancora disponibile si poteva trovare solo nei centri minori, anche qui, però, venduta solo in bundle con giochi o accessori, per una spesa minima di 500$ (politica adottata da quasi tutti i rivenditori).

Sebbene massimo riserbo si sia mantenuto su quante fossero le console effettivamente distribuite al lancio e in assenza di dati ufficiali, pare che siano state vendute circa 400.000 unità (a seconda della fonte i valori oscillano fra le 300 e le 600 mila unità). Per la fine dell'anno Microsoft è certa di raggiungere una base installata di 1 milione e mezzo di Xbox. Per ovvi motivi di tempo **Super Console** non è in grado di fornire le sue impressioni sui titoli in lancio in questa sede. Ciononostante, stando ai primi commenti registrati oltreoceano, **Halo** sembra essersi aggiudicato gli apprezzamenti di una grossa fetta della neoutenza Xbox, seguito ad una certa distanza da **Project Gotham**, **Dead or Alive** e **Munch's Oddysee**. Maggiori ragguagli sui prossimi numeri.

Xbox: launch portfolio

Il lancio della console Microsoft è stato accompagnato da una line-up eterogenea e senz'altro allettante. Di seguito è riportata la lista dei titoli resi disponibili intorno al 15 dicembre (al prezzo di 49.99$).
Halo (Microsoft)
Oddworld: Munch's Oddysee (Microsoft)
NFL Fever 2002 (Microsoft)
Project Gotham Racing (Microsoft)
Fuzion Frenzy (Microsoft)
Dead or Alive 3 (Tecmo)
Madden NFL 2002 (Electronic Arts)
NASCAR Thunder 2002 (Electronic Arts)
Cel Damage (Electronics Arts)
NHL Hitz 20-02 (Midway)
NASCAR Heat 2002 (Infogrames)
TransWorld Surf (Infogrames)
Test Drive Off Road Wide Open (Infogrames)
Mad Dash Racing (Eidos)
Shrek (TDK)
4x4 Evo 2 (Godgames)
Dark Summit (THQ)
Tony Hawk's Pro Skater 2x (Activision)
AirForce Delta Storm (Konami)

Xbox: release schedule

Ecco il piano delle uscite sul suolo americano dei giochi Xbox.
Amped: Freestyle Snowboarding (21 novembre)
Arctic Thunder (dicembre)
Azurik: Rise of Perathia (dicembre)
Batman Vengeance (4 dicembre)
Blood Omen II (1 febbraio 2002)
Blood Wake (28 dicembre)
Dave Mirra Freestyle BMX 2 (29 novembre)
ESPN NBA 2Night (dicembre)
F1 2001 (dicembre)
Hitman 2 (1 maggio 2002)
Kabuki Warriors (20 novembre)
Max Payne (11 dicembre)
NBA Live 2002 (19 novembre)
NFL Blitz 2002 (29 gennaio 2002)
NFL 2K2 (27 novembre)
NHL 2002 (4 dicembre)
Nightcaster (30 novembre)
Shemnue II (ottobre 2002)
Silent Hill 2: Restless Dreams (dicembre)
Star Wars: Obi-Wan (3 dicembre)
Star Wars: Special Edition (27 novembre)
SSX Tricky (18 dicembre)
Tetris World (3 dicembre)
Tom Clancy's Ghost Recon (19 marzo 2002)
Tony Hawk's Pro Skater 2x (dicembre)
Transworld Snowboarding (12 febbraio 2002)
UFC: Tapout (dicembre)
WWF Raw (26 dicembre)

Talking to the Box

Microsoft ha affidato a Recoton Corporation lo sviluppo e la costruzione di Xbox Communicator, interfaccia vocale fortemente voluta dal team Xbox già agli albori del progetto. La grossa propensione di Microsoft ad un massiccio supporto dell'intrattenimento online nell'immediato futuro si può evincere anche da questa periferica, studiata appositamente per giocare in rete, chattare o interagire con giochi a riconoscimento vocale (come **Seaman**, disponibile per DC e presto anche su PS2). La manifattura di cuffie e microfono è opera di Plantronics, che ha cercato un design ergonomico e fortemente aggressivo, in pieno stile Xbox.

Gamecube: il lancio!

Al contrario di Microsoft che con il suo assalto al Times Square di New York ha conferito al lancio di Xbox il tono epico-sensazionalistico che si conviene di questi tempi, Nintendo si è limitata a distribuire i suoi 700.000 mila GameCube nei negozi americani come se nulla fosse senza strombazzarne l'avvento in alcun modo. Si è trattato probabilmente di uno dei lanci più "silenziosi" della storia recente. Risultato? 100 milioni di dollari. E' questa la cifra che Nintendo of America ha dichiarato di aver ricavato dalla vendita di console, giochi ed accessori il 18 novembre scorso. In uscita nelle sale cinematografiche nel medesimo weekend, il film *Harry Potter* ha totalizzato 90 milioni di dollari. Mica male, si direbbe. Non proprio, invece. Sebbene al momento di andare in stampa **Super Console** non abbia ancora ricevuto i dati di vendita ufficiali, quei 100 milioni di dollari possono aiutare a capire quante delle 700.000 console distribuite da Nintendo hanno preso la via per i salotti dei rispettivi early adopter. Secondo quanto affermato dal portavoce di Nintendo Perrin Kaplan, la media dei giochi venduti (a 49.99$) con ogni console ammonterebbe a 2.5. Il che si traduce 125 dollari di giochi per ogni console venduta a 199 dollari. Totale: 324 dollari. Dividendo per quest'ultimo valore i 100 milioni di dollari dichiarati da Nintendo ed aggiungendoci anche il computo di almeno una memory card (15$) per sistema, viene fuori una cifra poco lusinghiera, pari a poco più di 300.000 unità. In sintesi, come il Giappone, anche l'America sembrerebbe aver accolto il 128bit Nintendo con poco entusiasmo.

Dei 12 titoli resi disponibili al lancio, i più apprezzati dalla comunità videoludica statunitense sono stati (in ordine di preferenza) **Luigi's Mansion**, **Star Wars: Rogue Squadron 2** e **Wave Race: Blue Storm**. Anche in questo caso, la mancanza di dati ufficiali ci impedisce di analizzare il livello di preferenza registrato per i singoli pacchetti ludici, pertanto rimandiamo al mese prossimo eventuali commenti. Per l'immediato futuro, intanto, Nintendo conta di distribuire 100.000 GameCube a settimana per arrivare a toccare quota 1.1 milioni di console totali per la fine dell'anno.

GameCube: launch portfolio

Sebbene meno ricca di quella Xbox, la line-up allestita da Nintendo per il giorno di lancio di GameCube ostenta un analogo bilanciamento in termini di generi proposti ed una buona qualità generale dell'offerta ludica. Certo la latitanza di una killer application in puro stile nintendiano si fa sentire, ma c'è poco di cui lamentarsi.

All-Star Baseball 2002 (Acclaim)
Crazy Taxi (Acclaim)
Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim)
Luigi's Mansion (Nintendo)
Madden NFL 2002 (Electronic Arts)
Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (Lucasarts)
Super Monkey Ball (Sega)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)
Tarzan Untamed (Ubisoft)
Wave Race Blue Storm (Nintendo)

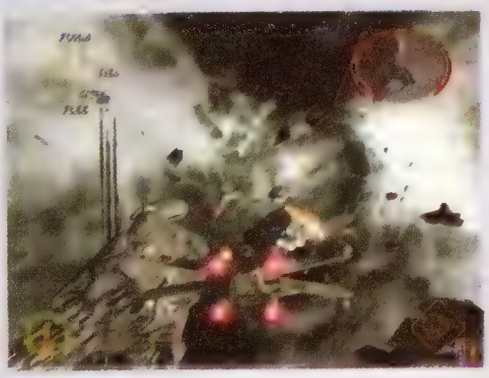
GameCube: release schedule

Ecco il piano delle uscite sul suolo americano dei giochi GC.

FIFA Soccer 2002 (20 novembre – EA)
Extreme G3 (20 novembre - Acclaim)
NHL Hitz 20-02 (20 novembre - Electronics Arts)
Batman Vengeance (21 novembre - Ubi Soft)
Super Smash Bros Melee (21 novembre – Nintendo)
SSX Tricky (28 novembre - EA)
Pikmin (3 dicembre – Nintendo)
Simpsons Road Rage (4 dicembre – EA)
Cel Damage (19 dicembre – EA)

Problemi con Rogue Leader 2?

Secondo alcune dichiarazioni diffuse in rete dai neoutenti GameCube, sembra che il lancio del sistema Nintendo non sia andato proprio liscio come l'olio. Alcune copie dello sparatutto Lucasarts **Star Wars: Rogue Leader 2**, sembrano infatti mandare in arresto la console dopo minuti oppure ore di gioco, producendosi ora in un drastico abbassamento del frame rate (attorno ai 5fps dicono alcuni) ora nell'ostentazione di una deprimente e perpetua schermata nera. Alcuni utenti giurano addirittura di essersi trovati di fronte ad un messaggio di "program error" con annesso invito a consultare il manuale di istruzioni. Problemi analoghi sono stati registrati anche con **Madden NFL 2002** di Electronic Arts.



Nintendo in Italia

A partire dal prossimo 1 gennaio 2002, Nintendo Europe porrà fine all'accordo con Giochi Preziosi S.p.A. per adoperarsi personalmente nella vendita, nella distribuzione e nel marketing dei suoi prodotti in Italia, aprendo un ufficio a Milano. Giochi Preziosi continuerà a gestire regolarmente la mercanzia di Nintendo fino al 31 dicembre di quest'anno. David Gosen, direttore amministrativo del reparto vendite e marketing di Nintendo Europe ha dichiarato: *"Nintendo sta entrando in un periodo molto eccitante e significativo. Dopo aver lanciato Game Boy Advance - ottenendo un grande successo e divenendo la console venduta più rapidamente nella storia del mercato europeo – siamo in attesa del 2002 e del lancio di GameCube in Europa. In considerazione di questo, è giunto il momento di assumere una responsabilità diretta nell'importante mercato italiano."* Al momento di andare in stampa, voci di corridoio affermano che il lancio europeo di GameCube sarebbe slittato alla fine del 2002. Si attendono conferme o smentite.

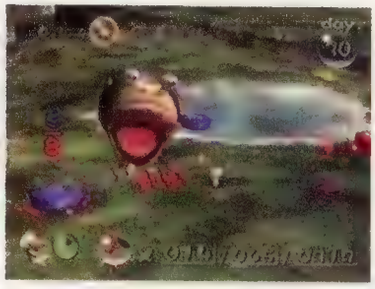
Arriva il "Q"

E' prevista per il 14 dicembre la commercializzazione in Giappone del lettore DVD di Matsushita basato sulla tecnologia GameCube. Si chiamerà "Q" e verrà venduto con il brand Panasonic al prezzo di 39.800 yen (700mila lire). Oltre a supportare i giochi di GameCube e a vantare tutte le funzioni standard di un tradizionale lettore DVD, il Q potrà leggere CD-Audio e Video-CD, e sarà compatibile con i formati CD-R, CD-RW e DVD-R. Fra le funzioni extra di Q si segnala la presenza di una sorta di timer regolabile dai genitori per limitare il tempo di permanenza dei loro pargoli dinnanzi all'ibrido di Nintendo-Matsushita. Sebbene sia ignoto il quantitativo di Q disponibili al lancio, il colosso dell'elettronica giapponese prevedere di fabbricarne 15.000 al mese. Per coloro che stessero considerando l'eventuale acquisto della versione occidentale del lettore DVD, si rende noto che la commercializzazione di Q interesserà esclusivamente il mercato nipponico.

Pikmin

NINTENDO GAMECUBE

Publisher: Nintendo **Sviluppatore:** Interno



*Avrà pure un look pacifico e pacioso, ma **Pikmin** può diventare violento durante gli scontri con le creature del suo mondo. Vedere i propri pikmin finire masticati da una specie di coccinella gigante non è una bella esperienza. Saranno pure dei ravanelli idioti e privi di coscienza di sé, ma uno ci si affeziona.*

*La natura ricicla sempre tutto. Anche quella di **Pikmin**. In questo caso il cadavere di un bizzarro animale sputafuoco (don't ask) verrà riconvertito in preziosi semi di pikmin.*

Nonostante la presenza di 100 pikmin contemporaneamente sullo schermo, il motore grafico non smette mai di mandare a video 30 fotogrammi al secondo costanti.

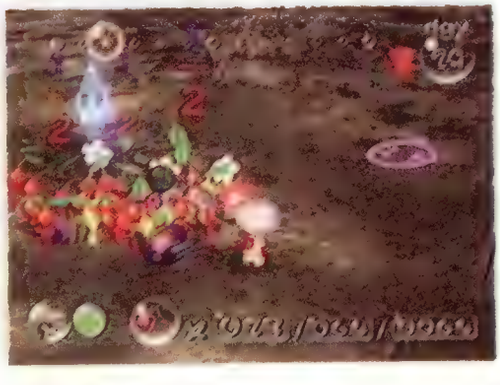
Sempre Nintendo. Ancora creatività ed originalità. Come **Luigi's Mansion**, anche **Pikmin** svicola eventuali tentativi di categorizzazione per ritagliarsi uno spazio tutto suo al di fuori del dell'ammasso di esperienze ludiche omogenee servito dall'industria. Allorquando il menu offre suddivisioni per generi come "Arcade", "Guida", "Sparatutto", "Platform" eccetera, l'anomala premessa concettuale di **Pikmin** relega irrimediabilmente l'ultimo lavoro di Miyamoto all'ambigua voce degli "Altri". Volendo forzare una catalogazione si potrebbe parlare di uno strategico in tempo reale magro, bollito in salsa di puzzle game. Ma è già una forzatura. **Pikmin** è uno di quei piatti prelibati della cucina "alta" che non sai se ordinare come primo, secondo o dolce. Il sapore è un misto dolce-salato-piccante-amaro che solletica l'intero esercito di papille gustative saziandoti ed incuriosendoti al tempo stesso. Che cosa ho mangiato? Un gatto morto cucinato alla tartara e servito con contorno di freni a disco alla bavarese. Hmmm... buono pero'.

La storia ha lo stesso peso di una piuma sulla Luna nell'economia di gioco, ma è bene parlarne un attimo per capirci meglio in seguito. In viaggio da non si sa dove per non si sa dove, un'astronave collide rovinosamente con un asteroide precipitando in trenta pezzi su un pianeta che potrebbe essere la Terra vista attraverso gli occhi di un sognatore, o di un pazzo. Il giocatore è l'astronauta scampato miracolosamente alla morte. Il suo obiettivo è recuperare i pezzi dell'astronave per ritornare da dove era venuto e proseguire il viaggio per dove stava andando. Il problema è che anche il pezzo più piccolo dell'astronave è grande tre volte tanto il suo pilota. Qui serve un esercito di scaricatori di porto per recuperarli tutti. Diamo il benvenuto ai pikmin, minuscole creature simili a ravanelli antropomorfi integrate nel loro bell'ecosistema immaginifico. Il giocatore può arrivare a comandarne fino a 100 esemplari contemporaneamente, ma prima deve coltivarseli. Esattamente. Fatta la conoscenza del primo ed unico pikmin presente sul terreno all'inizio del gioco, si passa alla fase di raccolta delle "materie prime" indispensabili per la proliferazione della specie. La scenografia sottoboschiva di **Pikmin** offre caramelle. No, davvero. Ce ne sono di diverse dimensioni e colori. Ad ogni dimensione corrisponde un numero minimo di pikmin necessari per la raccolta e il trasporto. Visto che ne abbiamo uno solo si procederà alla raccolta della caramella "leggera" con tanto di "1" disegnato sopra. Attraverso un sistema di controllo che non descriveremo in questa sede per evitare trattati di buon design, si ordina al pikmin di raccogliere la caramella e di portarla alla base (una sorta di casupola su tre piedi). Segue fase c' risucchio e successiva espulsione di semenza che va a conficcarsi nel terreno. Pochi istanti dopo spuntano germogli ed i nuovi pikmin sono pronti per essere strappati alla terra. Raggiunta quota 5 pikmin si comincia a fare sul serio. Si passa al recupero dei caramelloni più grossi, quelli con un bel "5" sopra, e si attende la nuova semina. Stavolta i semi prodotti dalla base sono 5 e si scopre che ad ogni caramella corrisponde un numero di pikmin prodotti pari al numero di pikmin necessari per trasportarla. Bella lì. In un battibaleno ci si trova letteralmente circondati da decine e decine di queste piccole creaturine al nostro servigio e, finalmente, si aprono le porte del micromondo di **Pikmin**.

Come tutti i prodotti Nintendo, ed in particolare quelli firmati dal maestro, la fase di addestramento è progressiva e trasparente al giocatore. Quest'ultimo apprende la meccanica di gioco a piccoli passi, seguendo un percorso di sorprese che tiene sempre vivo l'interesse ed immutato il piacere ludico. Pian piano si scopre che i pikmin non sono solo facchini, ma anche e soprattutto la chiave per esplorare gli ambienti di gioco. Sono loro che abbattono gli ostacoli che occludono i passaggi. Sono loro che edificano i ponti per attraversare laghi e ruscelli. E tanto altro ancora. Ma soprattutto, sono loro gli unici che possono raccogliere i pezzi della nostra astronave. Sono i nostri schiavi, ma noi siamo i loro, in un clima di mutua dipendenza. Il problema è che non siamo gli unici a passeggiare su questo mondo virtuale. La fauna locale non si fa scrupolo di mandar giù i pikmin che gli passano a tiro e il giocatore di certo non gradisce che la propria manovalanza venga decimata. Cosa fare? Semplice: mandare i pikmin all'attacco. Qualcuno potrebbe non fare ritorno a casa, ma se avete dalla vostra parte un numero sufficiente di creaturine, soccomberà anche il più grosso dei predatori trasformandosi in prezioso materiale per produrre semenza extra. E non è tutto. Come detto in apertura, Pikmin è un po' strategico, un po' puzzle game. Quest'ultima sfaccettatura della meccanica di gioco è strettamente legata all'esistenza di tre differenti razze di pikmin, ognuna caratterizzata da specifiche abilità. I pikmin rossi resistono al fuoco, quelli blu non affogano in acqua mentre quelli gialli possono raccogliere "pietre esplosive" da impiegare per abbattere mura particolarmente resistenti o, perché no, per far fuori un nemico senza troppi spargimenti di sangue. Di conseguenza il giocatore viene obbligato ad alternare l'impiego delle varie tipologie di pikmin per superare gli ostacoli opposti dall'ambiente di gioco. Per esempio, si può rendere necessario usare i pikmin blu per raccogliere un pezzo di astronave finito in mezzo ad un laghetto, trasportarlo fino a riva e consegnarlo ai pikmin rossi che provvederanno a portarlo alla base passando indenni lungo un percorso attraversato da lingue di fuoco. E' solo un esempio. Se ne potrebbero fare a decine.

Pikmin dura esattamente 7 ore e mezza (per la precisione 450 minuti) a prescindere dalla volontà del giocatore o della sua minore o maggiore abilità. Misurare scientificamente la longevità di Pikmin è facile. Sono infatti 30 i giorni concessi per raccogliere tutti i pezzi dell'astronave, ed ogni giorno dura 15 minuti.

Se entro questo lasso di tempo non si riesce a ricomporre l'astronave, il gioco finisce, che vi piaccia o no. E il bello sta tutto qui. Il rapido trascorrere del tempo – mentre siete lì che raccogliete caramelle, coltivate pikmin ed esplorate i meandri dell'ambiente di gioco cercando di limitare al minimo le perdite prodotte dagli scontri con la fauna indigena – aggiunge frenesia alle procedure di recupero obbligandovi a pensare in fretta, capire subito di quali pikmin avete bisogno ed in che momento ed in che quantità. Ciononostante, sebbene il limite temporale assolva il suo scopo panicogenico mentre si affronta **Pikmin** per la prima volta, nella seconda è quasi trascurabile. In quest'ultimo caso infatti, l'esperienza cognitiva acquisita al primo tentativo, alleggerisce il lavoro cerebrale nel secondo, agevolando di molto l'attuazione delle missioni recupero. Per capirci, se alla prima partita perdete tempo per capire come recuperare i vari pezzi dell'astronave, alla seconda vi limiterete a farlo e non mancheranno occasioni in cui riuscirete a portare a casa due o addirittura tre componenti in un solo giorno. Ciononostante, alla fine della fiera, vi siete sparati 15 ore di gradevole esperienza ludica nintendiana. E non è poco.



<Retrohistory

Feedback: brizio@s.sinfo.it

Consigliato da Zenga e Mancini

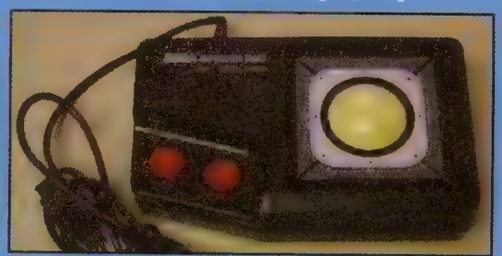
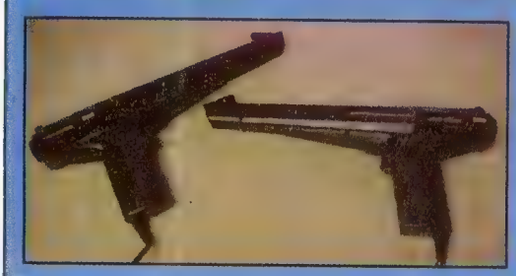
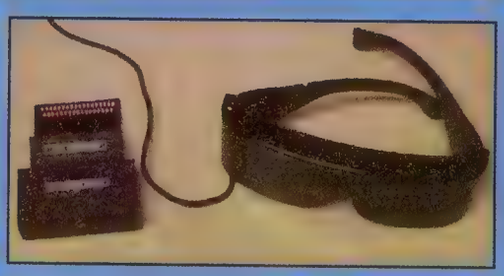
Proseguendo il percorso ideale iniziato il mese scorso giungiamo a parlare più diffusamente del Sega Master System, la prima console della casa del porcospino blu in grado di raggiungere il successo. Il Master System, concepito inizialmente con il nome di Power Base, non fu altro che l'ultima reincarnazione del primo sistema Sega, l'SG-1000 e più nello specifico fu il frutto del redesign del Mark III. Come abbiamo già visto il mese scorso, il Master System venne inizialmente proposto in due versioni distinte: una per il mercato giapponese ed una più economica destinata al mercato occidentale. La versione giapponese, commercializzata oltre un anno dopo quella occidentale, era dotata di alcuni extra tra cui un più potente chip per la gestione del sonoro; nonostante ciò non riuscì assolutamente ad inserirsi nel mercato e ben presto venne dimenticata dai consumatori orientali ormai completamente "rapiti" dall'hardware prodotto dalla Nintendo. Ironicamente, le console della Sega risultavano più potenti del Famicom, ma purtroppo per loro, la Nintendo aveva dalla sua troppi elementi favorevoli: il prezzo più basso, i tanti giochi in esclusiva e l'efficace campagna promozionale. Questi furono elementi fondamentali per il successo del Famicom in Giappone.

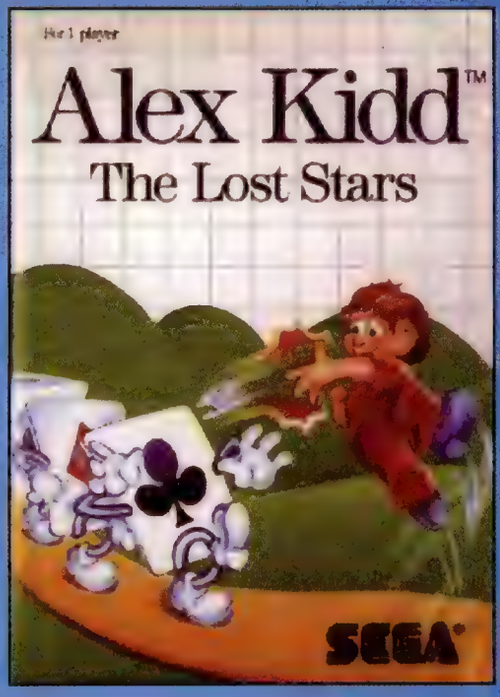
Il sistema fece il suo debutto assoluto in Nord America ed in Europa nell'estate del 1986 e attirò fin dall'inizio l'attenzione per il suo design innovativo che si discostava molto dall'aspetto di scatola di plastica che aveva invece il NES. Il sistema era basato su uno Z80 a 3.58 MHz coadiuvato da un processore sonoro PCM, l'SN-76696 e da un processore grafico VDP, l'TMS9929A entrambi prodotti dalla Texas Instruments. Tutti questi componenti erano molto comuni e rendevano pertanto il sistema molto economico da produrre ma nel contempo anche più potente rispetto alla concorrenza; solo l'avvento dei sistemi basati su processori 16bit rese effettivamente obsoleto il Master System. L'assenza degli extra presenti sul modello giapponese non si fece sentire più di tanto visto che l'unico elemento in grado di fare la differenza, il processore sonoro FM della Yamaha, fu sfruttato pochissimo anche sul mercato del Sol Levante. Furono difatti molto pochi i giochi prodotti in grado di sfruttare le sue capacità sonore. Tra questi citiamo lo stupendo **Phantasy Star** che in Giappone venne prodotto in due versioni differenti: una con il supporto per il sonoro PCM (dedicata ai possessori di Mark III senza modulo FM) ed una con il supporto per il chip FM.

Tra le tante periferiche inizialmente previste per il Master System solo una minima parte fece la sua effettiva comparsa sul mercato. Tra queste vi erano i soliti controller alternativi tra cui un volante, il Light Phaser (una pistola ottica supportata da pochi giochi), lo Sport Pad (una trackball concepita per i giochi sportivi) ed il Control Stick, un joystick vero e proprio adatto a coloro che non amavano i pad inclusi nella confezione del sistema. La periferica più innovativa furono comunque gli occhiali tridimensionali, già diffusamente trattati il mese scorso, e per i quali vennero prodotti pochi ma interessanti titoli tra cui una stupenda conversione 3D di **Out Run**.

Il debutto americano della macchina fu stupefacente: il sistema, venduto a 200$, si rivelò molto popolare e la Sega riuscì a piazzarne ben 125.000 esemplari in soli quattro mesi di commercializzazione. Questo successo iniziale venne comunque oscurato dalla Nintendo che nello stesso periodo riuscì a vendere circa due milioni di esemplari del NES. Per questo motivo nel 1988 la Sega decise di vendere i diritti per la commercializzazione del sistema all'americana Tonka, una società produttrice di giocattoli dotata di un'impressionante capacità distributiva in tutto il continente. Purtroppo la Tonka non conosceva il mercato dei videogiochi e commise notevoli errori nei tre anni in cui distribuì il sistema. La mancanza di un adeguato supporto pubblicitario e l'impossibilità di concludere accordi con le terze parti furono letali per il pur ottimo sistema della Sega. In tre anni la Tonka riuscì ad ottenere il supporto di due sole software house: l'Activision e la Parker Brothers. Entrambe erano due gloriose, ma decadute società e i titoli da loro prodotti non potevano di certo competere con i ben più altisonanti titoli realizzati in esclusiva per il Nintendo Entertainment System. Inutile sottolineare che l'esperienza fu estremamente deleteria per le sorti del Master System negli Stati Uniti: nel momento di massimo splendore l'8bit della Sega ottenne una percentuale di penetrazione sul mercato di poco superiore al 10% quando il NES aveva in mano l'80% del mercato e l'Atari 7800 il restante 10%. Per questo motivo la Sega decise di riprendersi i diritti per la distribuzione del sistema nel 1990, l'anno successivo alla commercializzazione del Genesis (Megadrive per noi Europei) negli USA. L'obiettivo della società giapponese era quello di erodere le quote del mercato in mano alla Nintendo agendo sia con la potenza del Genesis che con l'economicità del versatile Master System. Per l'occasione il sistema venne anche ridisegnato sia per diminuirne i costi sia per renderlo più moderno: vennero eliminati lo slot per i giochi su card, lo slot laterale di espansione ed diversi piccoli particolari di minore importanza. Il Master System 2, con il suo design più arrotondato e compatto, venne così rilanciato in grande stile sul mercato mondiale (contemporaneamente era difatti comparso anche in Europa) coadiuvato da un supporto di marketing notevole e da uno stuolo di nuovi titoli prodotti per l'occasione. Gran parte di questi ultimi erano conversioni più o meno riuscite di giochi già presentati sul più potente sistema a 16bit e questo rese la console decisamente più appetibile per coloro che non volevano spendere troppi soldi in una nuova macchina.

Il tentativo della Sega di inserire ex-novo la macchina sul mercato riuscì però solo a metà visto che la concorrenza interna del Genesis, venduto ad una cifra non poi così superiore, non diede la possibilità all'MS2 di sfondare. Solo la presenza di titoli come il popolarissimo **Sonic** riuscirono a rendere l'impresa della Sega non fallimentare. Nel giro di un paio di anni il supporto della Sega of America diminuì e si spense definitivamente. In Europa invece le cose andarono ben diversamente fin dall'inizio: il Master System fu la prima console ad essere commercializzata nel Vecchio Continente dopo il crack del mercato e per questo motivo la strada si presentò fin dall'inizio in discesa. Il fatto di essere un pioniere del mercato permise alla Sega di concludere anche vantaggiosi accordi con parecchie software house che iniziarono a produrre titoli rimasti poi spesso esclusivi per il mercato Europeo. Acclaim, Codemasters, Core, Domark, Tengen, U.S. Gold e Virgin (a lungo distribu-



tore del sistema in Inghilterra) iniziarono ben presto a produrre conversioni dei loro titoli di punta per l'8bit Sega. Questo rese possibile anche l'instaurarsi di una tendenza inversa rispetto a quella USA: alcuni titoli divennero esclusive per MS! Quest'ultimo divenne però leader del mercato anche grazie alla pessima distribuzione del NES nel nostro continente. Nessuno dei vari distributori locali si dimostrò in grado di lanciare la macchina Nintendo nel modo più corretto: le poche campagne pubblicitarie denunciarono un'assoluta mancanza di conoscenza del prodotto e del target a cui era rivolto. A peggiorare la situazione ci fu anche la stranissima scelta da parte della Nintendo di permettere la distribuzione di due versioni PAL del sistema tra di loro incompatibili. Una venne distribuita dalla Mattel in paesi come l'Italia, la Spagna e l'Inghilterra, un'altra invece fu distribuita da varie società locali nella restante metà d'Europa. Ci si trovò così nella paradossale situazione in cui un gioco acquistato in Svizzera non poteva essere utilizzato, ad esempio, su una console italiana! La pessima distribuzione del sistema danneggiò anche il successivo Super Nintendo la cui commercializzazione fu ritardata anche per cercare nuovi distributori in gran parte dei principali paesi Europei. Questo mentre la Sega apriva gli uffici della filiale Europea nata proprio grazie al successo inaspettato del sistema in Europa. Lo sviluppo del Power Base Converter, un adattatore che permetteva di utilizzare le cartucce del MS sul Megadrive/Genesis, fu principalmente concepito per il mercato Europeo dove i giochi dell'8bit erano ormai diffusissimi.

Oltre che in Europa il sistema divenne popolarissimo anche in Brasile dove è tutt'ora la piattaforma più diffusa avendo venduto oltre due milioni di esemplari tra il 1989 ed il 1997. Il successo nel più grande paese del Sud America è dipeso principalmente da ragioni economiche (era la console più economica in assoluto) e dalla scarsa concorrenza locale. Questo permise alla società distributrice del sistema, la Tec Toy, di produrre sia esclusivi titoli software sia nuove versioni della macchina. La prima nuova versione fu il Master System III che, pur discostandosi di poco dal precedente modello, era dotato di diversi giochi inclusi nella memoria del sistema e questo lo rendeva appetibile a coloro che non volevano sostenere spese addizionali per iniziare a giocare. Altra incarnazione del sistema, il Master System Compact, era decisamente più singolare visto che rendeva il sistema minuscolo e trasportabile. Il controller era incluso nel corpo della macchina che si utilizzava tenendola in mano e collegandola alla televisione. Il MS Girl fu invece una versione prodotta appositamente per il pubblico femminile: era difatti rosa! Tra i giochi esclusivamente prodotti per il mercato brasiliano citiamo alcune conversioni di titoli per Game Gear (tra cui **Sonic Blast** e il gioco di kart di **Sonic**), diverse conversioni di popolari hit dell'epoca tra cui **Virtua Fighter** e **Street Fighter 2** e parecchi giochi basati su licenze popolari nel paese tra cui parecchi fumetti locali. Ancora oggi il sistema è così popolare da poter essere facilmente acquistabile nei più importanti grandi magazzini del Brasile. Ultimo paese in cui il sistema ebbe un certo seguito fu la Corea dove venne distribuito dalla Samsung con il nome di Gam*Boy: anche in Corea furono prodotti titoli appositamente dedicati al mercato interno. Il successo del Master System in Europa ed in Brasile rese meno amaro il boccone della sconfitta sul territorio americano e permise alla Sega di formare un'ottima base di affezionati in questi territori rendendo molto più facile la commercializzazione del successivo modello 16bit.

Passando in rassegna il software vorrei soffermarmi solo su due titoli di un certo rilievo: la saga di **Alex Kidd** e **Phantasy Star**. **Alex Kidd** fu la prima mascotte che la Sega utilizzò per supportare il MS pur essendo stato originariamente concepito come gioco arcade in risposta a **Super Mario Bros**. di Nintendo. Il gioco venne ben presto dimenticato dai frequentatori di sale giochi, ma fu intelligentemente riciclato come platform di punta per la console ad 8bit con il titolo di **Alex Kidd: The Lost Stars**. Il successo sul mercato domestico fu tale che la Sega decise di utilizzare Alex come protagonista di una serie di riusciti platform probabilmente concepiti all'inizio con altri protagonisti. I successivi **AK In Miracle World** e **AK In Tech World** riciclarono la meccanica di gioco con ambientazioni diverse, ma furono sufficienti ad interessare i fan della serie affamati di nuove avventure. Meno riuscito fu l'ironico **AK In Shinobi World** che fu oltretutto distribuito solo in edizione limitata. In ogni caso la popolarità di questo personaggio fu tale che in contemporanea al lancio americano del Genesis fu anche riproposto in un episodio appositamente concepito per il sistema a 16bit. Pur essendo quest'ultimo il migliore titolo della serie, fu anche l'ultimo visto che l'avvento di **Sonic** fece per sempre sparire dalla circolazione Alex, ben presto dimenticato anche dai più incalliti possessori di MS dopo l'uscita della stupefacente conversione a 8bit di **Sonic**. **Phantasy Star**, probabilmente uno dei più popolari titoli per la console, era un role play game fantascientifico dotato di elementi fantasy ideato da Yuji Naka nel 1987. **PS** non solo è uno dei più amati giochi prodotti per l'8bit della Sega, ma è anche uno dei titoli più significativi prodotti in quegli anni dato che era il primo RPG per console ad essere commercializzato in occidente (precedendo i best-sellers giapponesi **Dragon Warrior/Quest** e **Final Fantasy** per NES). Il gioco narrava la storia di una giovane ragazza di nome Alis e della sua battaglia contro un diabolico nemico e si dimostrava decisamente avanzato sia in termini grafici sia in termini sonori. Tra le sue caratteristiche di spicco citiamo l'impiego di una visuale in prima persona durante le sequenze di esplorazione dei vari dungeon e l'uso di un protagonista femminile come figura principale: un fatto attualmente usuale, ma all'epoca decisamente innovativo. **PS** fu solo il primo titolo di una lunga serie recentemente evolutasi con la prima esperienza online di alto livello per console, ovvero **Phantasy Star Online**. Altri titoli di rilievo comprendevano le molte conversioni di hit da sala giochi e di popolari titoli per Megadrive, molti dei quali erano però di scarsa qualità a causa dell'arretratezza del sistema. Poche software house nel complesso riuscirono a sfruttare a fondo la macchina e, a parte la Sega, solo alcuni sviluppatori Europei. Tra questi ricordiamo i Bitmap Brothers che riuscirono a spingere ai limiti il sistema con titoli quali **Xenon II Megablast** e la serie **Speedball**.

Come abbiamo visto il percorso che portò la Sega al suo prima sistema di un certo successo non fu lineare: in pratica per sviluppare il Master System la Sega bruciò un notevole quantitativo di altri sistemi che non riuscirono ad inserirsi effettivamente sul mercato. Forse per questo motivo la Sega decise di basare la sua prima console portatile sulla stessa tecnologia: come molti di voi sapranno il Game Gear non era altro che un Master System in grado di gestire una palette di colori più ricca. Ancora oggi il Master System rimane il secondo sistema con marchio Sega più venduto al mondo e superato solo dallo stupefacente Megadrive. Sia il Saturn che il Dreamcast non sono nemmeno lontanamente riusciti a scalfire i dati di vendita del vecchio 8bit e questo è un facile indizio per capire come mai la Sega ha rischiato il fallimento nell'anno di grazia 2000.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

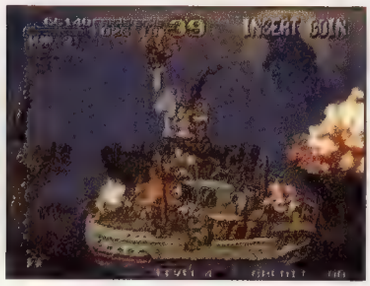
a cura di ivanfulco

INTRO - SNK Tribute: l'ultima battaglia del **King of Fighters** (1978-2001) -

Il 29 ottobre scorso SNK ha chiuso definitivamente i battenti. La madre di alcuni dei mostri sacri del bidimensionale ha salutato la comunità che videogioca con un commiato di poche righe pubblicato sul proprio sito Internet. Un'intera generazione di giocatori, quella che accolse il Neo Geo come una piccola rivelazione, elevandolo a status symbol del videogioco, ha letto quelle righe con gli zigomi contratti. Il tributo di questo mese vuole essere, nel suo piccolo, la voce di quella generazione. **TFP** torna così negli anni '90 e celebra due titoli storici comparsi sugli schermi dell'SNK Neo Geo: **Windjammers** e **Metal Slug**. Perché l'ultima battaglia può aver decretato la sconfitta del king of fighters, ma i videogiochi regalati al pubblico non muoiono mai. Onore al merito. E mentre su molti capolavori scorrono i titoli di coda, e a fondo **OUTRO** campeggia l'art di commiato offerta ai suoi fans da SNK, in chiusura di **INTRO** trova posto l'inevitabile domanda del mese: perché SNK è morta?

Metal Slug

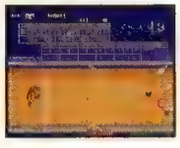
Marco Rossi è un soldato della seconda guerra mondiale con le fattezze di un cartone animato in un mondo da cartone animato. Quando Nazca pubblicò **Metal Slug** in sala giochi, nel 1996, nei salotti europei si giocava con **BioHazard** o **WipEout**. La grafica poligonale stupiva con i suoi primi titoli di rilievo ma SNK, dal canto suo, sembrava sbattersene le Jamma. Ma parlavamo di Marco Rossi. Il nostro soldato americano, deciso nei lineamenti e nei modi, capì subito che un gioco del genere avrebbe spaccato. L'impatto grafico era devastante: raramente un videogioco aveva offerto un tale dettaglio negli scenari. La qualità delle animazioni lasciava altrettanto attoniti. Metal Slug affondava il giocatore all'interno di una seconda guerra mondiale fatta di gomma, fuoco, vento e pulsante + del colore. Sperando che questo renda l'idea. Lungo i 6 livelli del gioco, a scorrimento orizzontale e/o verticale, c'era tempo e modo di soddisfare con naturalezza ogni propria pulsione bellica. Un pulsante per sparare, un secondo per saltare, un terzo per lanciare una granata. *That's all.* Tre soli tasti per scatenare l'inferno, altro che dilettantistiche guerre lampo. Tra esplosioni epocali e dilanianti urla di dolore, Marco avanzava così tra campagne e città, scavalcando Cinquecento parcheggiate in mezzo alla strada e prendendo il controllo di batterie contraeree, con fare apparentemente incauto ma con idee ben chiare nella testa. Due gli obiettivi. Primo: arrivare a fine livello. Secondo: liberare gli ostaggi incontrati sul percorso. Obiettivo implicito: fare a pezzi qualsiasi cosa si muovesse nel livello. Anche perché gli avversari, a dirla tutta, sembrava non aspettassero altro. Li vedevi, intenti ad arrostirsi una bella trota sul falò, oppure occupati a strisciare al suolo credendosi furbi, oppure, ancora, persi a sonnecchiare in un angolo, incuranti del delirio che avveniva dieci metri più in là. Qualcuno lo trovavi addirittura indaffarato sulla tazza del cesso. E loro guardavano te, magari dopo che gli avevi distrutto il gabinetto, e tentavano un timido approccio a colpi di arma da fuoco, alzavano lo scudo sforacchiato, lanciavano una granata scaduta, ma nell'uno contro uno, diciamo la verità, erano segnati. La loro forza, d'altra parte, era il gruppo. Non importa che un'unità nemica fosse in grado di scaricare solo un colpo ogni 5 secondi. Se sullo schermo si presentavano 5 soldati di terra, 4 sub di fiume, 3 paracadutisti con lanciafiamme di serie e 2 biplani in picchiata feroce, i santi in cielo e in terra erano pochi. Proprio perché anche loro se l'erano data a gambe. Dal canto suo, Marco Rossi, professione soldato gommoso, aveva i suoi assi nella manica, non crediate. Prima di tutto gli ostaggi liberati, sempre generosi per quello che riguarda il rifornimento di armi. Machine gun, lanciafiamme, lanciarazzi e shotgun venivano rilasciati sul terreno e, dopo essere stati raccolti, sostituivano l'arma di base (a proiettili infiniti ma dalla potenza ridicoleggiante) fornendo una fonte consistente di distruzione. E poi c'era il celeberrimo Metal Slug. Al secolo un cingolato di piccole dimensioni, apparentemente dotato di vita propria, munito di cannone d'ordinanza, mitragliatrice a 360° e proprietà di abbassamento e di salto. Marco Rossi, da che guerra e guerra, era la prima volta che vedeva un cingolato saltare sopra un elicottero. E forse avrà pensato che non le facevano più le guerre di una volta, ma d'altra parte, siamo onesti, tutto ciò che servisse a scaricare fuoco sul nemico era ben accetto. Bastava vedere uno solo dei boss di **Metal Slug** per intuirne i motivi. Combattere contro uno di quegli ammassi di ferraglia, sempre imponenti per potenza di fuoco e dimensioni lorde, significava dover avere un occhio al boss, uno ai nemici che sopraggiungevano dalle retrovie, uno al proprio personaggio ed uno ai colpi in arrivo. Insomma, anatomicamente non facile. Questo mentre l'intero schermo, in ogni miserrimo secondo di gioco, si animava di esplosioni, crolli, scie di fuoco, cani, gatti e passerotti. Per non contare i detriti. Ha scritto un saggio del nostro tempo al riguardo del penultimo episodio della serie: "In **Metal Slug X** tutto esplode. Spesso più volte. In pratica esplodono cose già esplose. Catartico". E noi ci sentiamo di concordare. Anche perché, a dirla tutta, quella roba l'ho scritta io. E se uno non va nemmeno d'accordo con sé stesso è inutile che s'imbarchi in una seconda guerra mondiale, pure se fatta di gomma, fuoco, vento e pulsante + del colore…

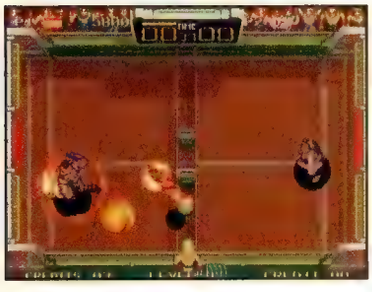


Scheda Artistica
Produttore: **SNK**
Sviluppatore: **: Nazca**
Genere: **Azione**
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1996**

Windjammers

Nell'Olimpo dei capolavori degli anni '90, in un angolo piccolo piccolo, c'è un gioco per Neo Geo non troppo noto al grande pubblico, dove due atleti cooleggianti si sfidano a colpi di frisbee tra urla di battaglia e potenti detonazioni. Qualcuno ha definito **Windjammers** un degno erede di **Pong.** Qualcun altro ne ha esaltato intuitività e cattiveria. Molti altri si sono invece limitati a giocarlo per anni, deridendo chi giudicava un serio limite la sua stessa semplicità. Quello che è certo è che **Windjammers** ha i numeri esatti della tradizione: 6 atleti con differenti caratteristiche di velocità e potenza, 6 campi di gioco con struttura e dimensioni proprie, 2 soli pulsanti (A/B) per dare vita ad un'azione poderosa. L'obiettivo: totalizzare punti lanciando il disco nella zona di porta dell'avversario (l'intero lato di campo alle sue spalle), oppure facendolo semplicemente atterrare oltre la linea di centrocampo (miss), previo apposito pallonetto. Il nostro atleta si muove nella sua metà campo in attesa che l'avversario scagli il disco verso di noi. Partito il lancio tutto avviene in pochi attimi: corriamo verso la traiettoria intuita, scivoliamo per guadagnare qualche centimetro (A) e intercettiamo il frisbee. Il disco è in mano nostra. Costretti all'immobilità (impossibile muoversi quando si è in possesso del frisbee) riflettiamo pochi istanti su come agire. Un tiro diretto (A) o un pallonetto (B)? Scagliare una mina bastarda contro le protezioni laterali, cercando di fregare l'avversario con il gioco dei rimbalzi, oppure mirare ai 2 punti, pallonettando in una zona del campo dove l'animale non possa arrivare in tempo? È un sottile gioco di strategia, **Windjammers**. Ogni atleta ha i suoi punti deboli, ogni arena ha la sua struttura. Le zone di porta (da 3 o 5 punti) posizionate diversamente, la presenza o meno di sostegni a metà campo in grado di deviare il disco. O di farlo impennare. Proprio perché è questo uno dei punti chiave del titolo Data East. Immaginate la scena. Il disco arriva verso di noi a velocità impressionante, tanto più rapido quanto immediato è stato il rilancio dell'avversario. Ma noi siamo già sulla giusta traiettoria. E allora non ce n'è per nessuno. Premiamo il pulsante A, il giocatore alza le mani, il disco rimpalla su di noi e schizza verso l'alto. A quel punto via, sul punto di ricaduta indicato sul terreno, per caricare uno degli attacchi speciali e mirare a far male. La potenza dell'attacco dipende dal tempo di carica, il tipo di attacco dall'azione su tasti e joystick. L'avversario è fuori posizione? Pallonetto con successivo rotolamento del disco verso la porta (non cercate leggi fisiche in **Windjammers**). L'avversario è lento? Missile laterale sul quale non può arrivare. L'avversario è esile? Bomba centrale che, anche se afferrata, lo scaraventi di peso dentro la porta. Con ovvia detonazione di fondo. E godimento sadicoludico. E se la forza a disposizione non ci permette di affidarci al gioco di potenza nessun problema. Spazio all'azione raffinata, fatta di attacchi veloci, subdoli tiri di sponda e colpi effettati (tramite rapide rotazioni del joystick), come fossimo Boniek, Maradona e Kempes *all in one*. Ma questo forse non c'entra molto…





Windjammers è adrenalina fluida combinata con pensiero strategico. Chiunque lo abbia giocato a sufficienza sa che ci sono momenti che rimangono. Quando si stringono i denti per mantenere il vantaggio ottenuto ad inizio match, quando ad un secondo dalla fine si realizza l'incredibile sorpasso, quando si rischia la scivolata per intercettare il disco qualche metro più avanti, così da scaricare il colpo angolato prima che l'avversario recuperi la posizione. Oppure la beffa del tiro lento ad effetto che ci sorprende, o l'amarezza dell'ultimo rimpallo che ci mette fuori causa. **Windjammers** è tutto questo ed un ritmo sincopato. Per la brevità degli incontri (30 secondi), ma soprattutto per la possibilità di essere raggiunti e superati anche con un solo tiro, quando il maledetto frisbee si incassa proprio nella piccola zona da 5 punti che credevamo inviolabile. Appena fuori dalla sala giochi, con il frastuono dei cassoni che sfumava lentamente, le magnifiche urla dei giocatori di **Windjammers** erano l'unica cosa certa che riecheggiava nella testa. E se ancora oggi, dopo quasi otto anni, quelle voci continuano a rimbombare nella calotta cranica, può significare solo due cose: o **Windjammers** è un piccolo capolavoro o noi abbiamo bruciato le terminazioni nervose. O entrambe, perché no…

Scheda Artistica
Produttore: **SNK**
Sviluppatore: **Data East**
Genere: **Sportivo**
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1994**

OUTRO - Cronache dal mercato: Coerenza storica, hardcore gamers, nicchie e fallimenti -

Siamo nel 1978. SNK (al tempo ancora Shin Nihon Kikaku) inizia la sua avventura nel mondo dei videogiochi e produce **Maikon Kit**, titolo da sala sul classico schema della distruzione di mattoncini. Seguirà la produzione di decine di videogiochi, l'entrata sul mercato hardware arcade, lo sviluppo del sistema casalingo Neo Geo, la nascita del portatile Neo Geo Pocket, la gestione di un numero rilevante di franchise. Da quel giorno del 1978 sono trascorsi 23 anni. E ora la piccola società di Tokyo, venuta su dal nulla e in grado di fare la storia del videogioco, è diventata essa stessa storia del videogioco. Macabra ironia. Quattro, a nostro parere, gli elementi di rilievo di questi 23 anni. Quattro binomi sui quali ha preso corpo il fallimento di SNK, e che lasciamo a voi il compito di sciogliere:

1 .Coerenza storica o ostinazione? SNK si è contraddistinta negli anni per la sua perseveranza sviluppativa. Una tradizione fatta di titoli strettamente bidimensionali e di franchise coltivati ad oltranza (**King of Fighters**, **Fatal Fury** o **Metal Slug**, per fare degli esempi), con poco interesse apparente riguardo all'evoluzione del videogioco. In questo caso, dove finisce la coerenza storica ed inizia l'ostinazione? Qual è il confine tra politica commerciale e cecità commerciale?

2. Hardcore gamers o gruppi atomizzati? Mentre SNK continuava a rivolgersi al suo target preferenziale (esclusivo?) di hardcore gamers, gli addetti ai lavori continuavano a chiedersi se gli hardcore gamers esistessero realmente. Esiste davvero una comunità di giocatori esperti che risponde agli stessi gusti raffinati e che predilige la qualità pura, prescindendo dai trend del mercato? Oppure è più corretto parlare di semplici gruppi atomizzati, piccole schiere di fans che rispondono ad un solo tratto comune, la passione per uno specifico titolo? E in quest'ultimo caso, ha ancora senso rivolgersi ai presunti hardcore gamers?

3. Mercati di nicchia o nicchie in estinzione? Un chiaro principio del marketing insegna che i mercati di nicchia, in linea generale, sono quelli più lucrativi. Questo ad ovvia condizione che il numero di concorrenti all'interno di quel mercato rimanga minimo. Ma perché questo non ha funzionato con SNK? Per l'aumento della concorrenza all'interno della nicchia? O perché la nicchia è andata progressivamente collassando, avviandosi all'estinzione? Oppure, ancora, perché una nicchia SNK, in effetti, non è mai esistita?

4. Fallimento o autodistruzione? Una distinzione sottile. Il dubbio, nella sua forma più estesa, potrebbe prendere la forma di questa domanda: è stato il mercato a portare SNK al fallimento o SNK ad avviarsi autonomamente verso l'autodistruzione? O meglio: è il genere di giochi sviluppati da SNK che ha perso ragione di essere sul mercato moderno o è SNK che non ha saputo sfruttarne le potenzialità? A voi le risposte…

Coerenza storica, hardcore gamers, nicchie e fallimenti. E mentre questi 23 anni entrano di diritto nella storia del videogioco, nelle nostre menti s'insinua inevitabile la volontà di fare un bilancio. Ma anche in questo caso, invece di un metodico impilamento di pro e contro, **TFP** preferisce affidare tale riflessione ad una domanda. Ci si chiede: ma SNK, per non fallire, avrebbe dovuto rinnegare i capolavori a cui ha dato vita? Il fallimento come prezzo da pagare per la coerenza sviluppativa. La sopravvivenza di SNK da barattare con la morte dei suoi masterpiece. Siamo giocatori romantici, è vero, concedeteci questa visione distorta (?) della realtà…

Mamma Konami Episode 2 & Next Month

Previsto per questo numero e rimandato per motivi di priorità giornalistico-sentimentali, il Mamma Konami Episode 2 torna in tutta la sua potenza sul prossimo numero di **TFP**. Circa i titoli trattati sapete già tutto ciò che c'è da sapere, ovvero niente. Ci limiteremo quindi a ricordare la console di riferimento, vale a dire il Super Famicom. Concludiamo con una speranza, un invito ed una necessità. La speranza: non dover rimandare nuovamente il MKE2 causa fallimento di un'altra software house storica. L'invito: chiunque voglia spendere anche solo una parola riguardo a SNK non esiti a scrivere all'indirizzo in calce al titolo. La necessità: ribadire l'ineluttabile domanda del mese. Perché SNK è morta?

SUPER**TRIX**

a cura di paolo**cardillo**

Silent Hill 2 (PS2)

Opzioni extra
Completate il gioco almeno una volta, entrate nella schermata delle opzioni e premete il tasto L1 o R1. Apparirà il menu delle opzioni segrete. Potrete così cambiare il colore del sangue, eliminare l'effetto di "disturbo" presente in tutto il gioco, cambiare la quantità di proiettili per ogni caricatore raccolto etc.

Nuovo livello di difficoltà degli enigmi
Completate il gioco a tutti i tre livelli di difficoltà degli enigmi. Se reiniziate una nuova partita a livello Difficile, affronterete una nuova serie di "indovinelli".

Extra vari
Motosega: completate il gioco a livello di gioco Normale e livello degli enigmi Normale. La troverete tra i tronchi vicino al cimitero.
Calice: completate il gioco una volta. Se andate alla Silent Hill Historical Society, lo troverete su uno degli scaffali.
Pedigree: completate il gioco col finale "Rebirth". Lo troverete in una cuccia, apparsa dal nulla vicino alla Jack's Inn.
Spray: completate il gioco per ben due volte e potrete incamerarlo nel camper nella zona a sud di Saul Street.
Olio sacro: completate il gioco. Lo troverete nell'appartamento 105 dei Blue Creek Apartments.
Audio dell'intro: se nella schermata dei titoli aspettate un po', parte l'intro di gioco. Avrete notato che in alcune scene l'audio manca. Se completate il gioco almeno una volta, il sonoro ritornerà.

Spy Hunter (PS2)

Tempi di sbloccaggio degli extra

Livello	Effetto	Tempo minimo
1	Videoclip "Spy Hunter"	3:40
2	Schermo HUD verde	3:35
3	Videoclip "Your Disease"	2:40
4	Visione notturna	3:15
5	Filmato realizzazione gioco	3:25
6	Nuove inquadrature	3:45
7	Schermo HUD multicolore	3:10
8	Inversion Camera	3:05
9	Filmato sui primi sketch	3:45
10	Inquadratura fish-eye	3:15
11	Inquadratura ribaltata	3:10
12	Inquadratura da vomito	3:30
13	Filmato del "making of"	2:15
14	Macchina rimpicciolita	5:10

Hover Spy, munizioni infinite, invincibilità
Una volta completato il gioco, si ottiene una macchina fluttuante. Ultimando tutti i 65 obbiettivi conquisterete invece invincibilità e arsenale infinito.

XGIII – Extreme G Racing (PS2)

Scudi e turbo infiniti
Nel menu principale premete L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Apparirà un messaggio di conferma. Attenzione: l'effetto dura solo una gara e dev'essere riattivato per quella successiva.
Munizioni infinite
Nella schermata di selezione della scuderia (o nella schermata con le opzioni League Race e XG Mall) premete L2, R2, L1, R1, L2 + R2, ↑ + R1. Apparirà un messaggio di conferma. Il cheat sarà attivo anche nel multiplayer a du

CODICI ACTION REPLAY

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Master Code
EC88A74C 1456E60A

Tutti i livelli sbloccati
Dave Mirra
1CB8FFD4 1456E7A6
1CB8FF18 1456E7A6
1CB8FEA0 1456E7A6
1CB8FEE4 1456E7A6
1CB80128 1456E7A6
1CB8016C 1456E7A6
1CB801B0 1456E7A6
Ryan Niquist
1CB803E0 1456E7A6
1CB8039C 1456E7A6
1CB80268 1456E7A6
1CB802AC 1456E7A6
1CB802F0 1456E7A6
1CB80534 1456E7A6
1CB80578 1456E7A6
Troy McMurray
1CB807A8 1456E7A6
1CB80764 1456E7A6
1CB80630 1456E7A6
1CB806FC 1456E7A6
1CB806B8 1456E7A6
1CB80674 1456E7A6
1CB80940 1456E7A6
Mike Laird
1CB80B70 1456E7A6
1CB80B2C 1456E7A6
1CB80BF8 1456E7A6
1CB80AC4 1456E7A6
1CB80A80 1456E7A6
1CB80A3C 1456E7A6
1CB80A08 1456E7A6
Tim Mirra
1CB80F38 1456E7A6
1CB80CF4 1456E7A6
1CB80FC0 1456E7A6
1CB80E8C 1456E7A6
1CB80E48 1456E7A6
1CB80F04 1456E7A6
1CB80ED0 1456E7A6
Kenan Harkin
1CB810BC 1456E7A6
1CB81000 1456E7A6
1CB81388 1456E7A6
1CB81254 1456E7A6
1CB81310 1456E7A6
1CB813CC 1456E7A6
1CB81298 1456E7A6
Leigh Ramsdell
1CB814C8 1456E7A6
1CB81484 1456E7A6
1CB81750 1456E7A6
1CB8171C 1456E7A6
1CB817D8 1456E7A6
1CB81794 1456E7A6
1CB81660 1456E7A6
Joey Garcia
1CB81890 1456E7A6
1CB81B4C 1456E7A6
1CB81818 1456E7A6
1CB81BE4 1456E7A6
1CB81BA0 1456E7A6
1CB81B5C 1456E7A6
1CB81A28 1456E7A6
Rick Moliterno
1CB81C58 1456E7A6
1CB81D14 1456E7A6
1CB81CE0 1456E7A6
1CB81FAC 1456E7A6
1CB81F68 1456E7A6
1CB81C24 1456E7A6
1CB81FF0 1456E7A6
Todd Lyons
1CB82120 1456E7A6
1CB821DC 1456E7A6
1CB820A8 1456E7A6
1CB82374 1456E7A6
1CB82330 1456E7A6
1CB820EC 1456E7A6
1CB823B8 1456E7A6
Luc-E
1CB825E8 1456E7A6
1CB825A4 1456E7A6
1CB82470 1456E7A6
1CB8273C 1456E7A6
1CB824F8 1456E7A6
1CB824B4 1456E7A6
1CB82780 1456E7A6
Scott Wirch
1CB829B0 1456E7A6
1CB8296C 1456E7A6
1CB82838 1456E7A6
1CB82804 1456E7A6
1CB828C0 1456E7A6
1CB8287C 1456E7A6
1CB82B48 1456E7A6
Colin Mackay
1CB82D78 1456E7A6
1CB82D34 1456E7A6
1CB82D00 1456E7A6
1CB82CCC 1456E7A6
1CB82C88 1456E7A6
1CB82C44 1456E7A6
1CB82C10 1456E7A6
Zach Shaw
1CB83140 1456E7A6
1CB82EFC 1456E7A6
1CB831C8 1456E7A6
1CB83094 1456E7A6
1CB83050 1456E7A6
1CB8310C 1456E7A6
1CB830D8 1456E7A6
Slim Jim Gray
1CB83208 1456E7A6
1CB832C4 1456E7A6
1CB83590 1456E7A6
1CB8345C 1456E7A6
1CB83518 1456E7A6
1CB835D4 1456E7A6
1CB834A0 1456E7A6

Gran Turismo 3 A-Spec

Master Code
EC878298 1437F4F4

Modalità Gran Turismo – Classe Professionisti – Gare completate
British GT Car Cup
1C02F354 1456E7A5
1C02F358 1456E7A5
1C02F35C 1456E7A5
Gran Turismo World Championship
1C02F534 1456E7A5
1C02F538 1456E7A5
1C02F53C 1456E7A5
1C02F540 1456E7A5
1C02F544 1456E7A5
1C02F548 1456E7A5
1C02F54C 1456E7A5
1C02F550 1456E7A5
1C02F554 1456E7A5
1C0
FF Challenge
1C02F25C 1456E7A5
1C02F260 1456E7A5
1C02F264 1456E7A5
FR Challenge
1C02F280 1456E7A5
1C02F284 1456E7A5
1C02F288 1456E7A5
MR Challenge
1C02F434 1456E7A5
1C02F438 1456E7A5
1C02F43C 1456E7A5
4WD Challenge
1C02F0C4 1456E7A5
1C02F0C8 1456E7A5
1C02F0CC 1456E7A5
Spider & Roadster
1C02F4A8 1456E7A5
1C02F4AC 1456E7A5
1C02F4B0 1456E7A5
Boxer Spirit
1C02F33C 1456E7A5
1C02F340 1456E7A5
1C02F344 1456E7A5
Race of NA Sports
1C02F458 1456E7A5
1C02F45C 1456E7A5
1C02F460 1456E7A5
Race of Turbo Sports
1C02F41C 1456E7A5
1C02F420 1456E7A5
1C02F424 1456E7A5
Gran Turismo All Stars
1C02F298 1456E7A5
1C02F29C 1456E7A5
1C02F2A0 1456E7A5
1C02F2A4 1456E7A5
1C02F2A8 1456E7A5
1C02F2AC 1456E7A5
1C02F2B0 1456E7A5
1C02F2B4 1456E7A5
1C02F2B8 1456E7A5
1C0
Japanese GT Championship
1C02F5AC 1456E7A5
1C02F5B0 1456E7A5
1C02F5B4 1456E7A5
1C02F5B8 1456E7A5
1C02F5BC 1456E7A5
1C02F5C0 1456E7A5
1C02F5C4 1456E7A5
1C02F5C8 1456E7A5
1C02F5CC 1456E7A5
1C0
Italian Avant Garde
1C02F58C 1456E7A5
1C02F590 1456E7A5
Race of Red Emblem
1C02F2F0 1456E7A5
1C02F2F4 1456E7A5
1C02F2F8 1456E7A5
Vitz/Yaris Race
1C02F7AC 1456E7A5
1C02F7B0 1456E7A5
1C02F7B4 1456E7A5
1C02F7B8 1456E7A5
1C02F7BC 1456E7A5
1C02F7C0 1456E7A5
Elise Trophy
1C02F3DC 1456E7A5
1C02F3E0 1456E7A5
1C02F3E4 1456E7A5
1C02F3E8 1456E7A5
1C02F3EC 1456E7A5
1C02F3F0 1456E7A5
Clio Trophy
1C02F360 1456E7A5
1C02F364 1456E7A5
1C02F368 1456E7A5
1C02F36C 1456E7A5
1C02F370 1456E7A5
1C02F374 1456E7A5

Tuscan Challenge
1C02F734 1456E7A5
1C02F738 1456E7A5
1C02F73C 1456E7A5
1C02F740 1456E7A5
1C02F744 1456E7A5
1C02F748 1456E7A5
Dream Car Championship
1C02F39C 1456E7A5
1C02F3A0 1456E7A5
1C02F3A4 1456E7A5
1C02F3A8 1456E7A5
1C02F3AC 1456E7A5
1C02F3B0 1456E7A5
1C02F3B4 1456E7A5
1C02F3B8 1456E7A5
Polyphony Digital Cup
1C02F470 1456E7A5
1C02F474 1456E7A5
1C02F478 1456E7A5
1C02F47C 1456E7A5
1C02F480 1456E7A5
1C02F484 1456E7A5
1C02F488 1456E7A5
1C02F48C 1456E7A5
1C02F490 1456E7A5
1C0
Like the Wind
1C02F7C4 1456E7A5
Formula GT
1C02F324 1456E7A5
1C02F228 1456E7A5
1C02F22C 1456E7A5
1C02F230 1456E7A5
1C02F234 1456E7A5
1C02F238 1456E7A5
1C02F23C 1456E7A5
1C02F240 1456E7A5
1C02F244 1456E7A5
1C0
Classe Rally
Super Special Rt5 Wet Rev
1C02F118 1456E7A5
1C02F11C 1456E7A5
1C02F120 1456E7A5
Smokey Mt Rally Rev
1C02F124 1456E7A5
1C02F028 1456E7A5
1C02F02C 1456E7A5
Alpine Rally Race Rev
1C02F030 1456E7A5
1C02F034 1456E7A5
1C02F038 1456E7A5
Rally Challenge Rev
1C02F03C 1456E7A5
1C02F040 1456E7A5
1C02F044 1456E7A5
Tahiti Maze Rev
1C02F048 1456E7A5
1C02F04C 1456E7A5
1C02F050 1456E7A5
Super Special Rt5 Wet
1C02F054 1456E7A5
1C02F058 1456E7A5
1C02F05C 1456E7A5
Smokey Mountain Rally
1C02F060 1456E7A5
1C02F064 1456E7A5
1C02F068 1456E7A5
Alpine Rally Race
1C02F06C 1456E7A5
1C02F070 1456E7A5
1C02F074 1456E7A5
Rally Challenge
1C02F078 1456E7A5
1C02F07C 1456E7A5
1C02F080 1456E7A5
Tahiti Maze
1C02F084 1456E7A5
1C02F088 1456E7A5

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)
TEL./FAX039/747171

TEL.039/2720499
WWW.BITWORLD.IT
WWW.BITWORLD.IT

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. USA	TEL.
BIO HAZARD DIR. CUT	L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROBOT	L.129
CAPCOM GEN. 2	TEL
CAPITAN COMMANDO	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CARD CAPTOR SAKURA	L.139.000
CASTLEVANIA CHRONICLES	TEL
CHANGE G ET A ROBOT	L.99.000
CHRONO CROSS	L.99.000
CHRONO TRIGGER	TEL
CLOCKTOWER 1	L.49.000
CLOCKTOWER 2	L.59.900
COSMO WARRIORS ZERO	TEL
DEVILMAN	L.139.000
DENSHA DE GO	L.89.000
DENSHA DEGO 2	L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL	L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA	L.139.000
DIGIMON WORLD 2	TEL
DINO CRISIS 2	TEL
DRACULA X (JAP)	L.95.000
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.89.000
DRAGON WARRIOR 7	L.129.000
EINHANDER	L.69.000
FISHERMAN BAIT	L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS	L.99.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 9	TEL
FINAL FANTASY CHRONICLES	L.139.000
EVANGELION	L.89.000
GEPPY X	L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
GUNDAM GHIRENS G REED	L.129.000
HOKUTO NO KEN 2	L.139.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	L.39.000
YAMATO BATTLE SHIP 2	TEL
YUNA FINAL EDITION	L.59.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L. 89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.69.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.59.000
METAL GEAR SOLID INTEG RAL	L.99.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
POCKET JIMAN	L.59.000
POCKET FIGHTER	L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

PERSONA 2 USA	L.139.000
KING OF FIGHTERS KYO	L.89.000
RANMA 1/2	L.139.000
ROBOT DANDY	L.129.000
ROCKMAN X 5	TEL
ROCKMANX 6	TEL
S.HERO SAKUSEN	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT WARS ALPHA	TEL
S.ROBOT ALPHA GAIDEN	TEL
SAILOR MOON	L.139.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G GENERATION FIF	TEL
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STRIDER 1&2	L.129.000
SUMMON NIGHT 2	TEL
S.TOKUSATSTU 2001	TEL
TALES OF DESTINY 2	L.139.000
TASTU NOKO FIGHT	L.139.000
TECHNO BEE	TEL
TOKYMEKY MEMORIAL 2	TEL
TIME BOKAN GOGOGO	TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN	TEL
TOBAL 2	L.89.000
VALKIRYE PROFI LE USA	L.139.000
WINNING ELEVEN 2000	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART	TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	TEL.
999 STORY OF GALAXY EXPRESS	TEL
WOODY WOOD PEGGER GO GO GO	TEL

GIOCHI USATI:

SPECOPS L.25000 V -RALLY2 L.25000FIFA 99L.19000INTTRACK&FIELDL.15000TOCA 1 L.19.000ACTUASOCCER2L.15000 JGTCL.25000ZERO DIVIDE 2 L.25.000/ TOMB RAIDER L.19.000

GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADV./	KING OF FIGHTERS
FZERO /	MARIO KART
WILD WILD RACING /	CASTLEVANIA
BOMBERMAN	STREET FIGHTER 03
ADVANCE GT -A	STREET FIGHTER 2 X
FINAL FIGHT	ADVANCE WAR
SONIC ADVENTURE /	S.ROBOT WAR
WARIO LAND 4	J-GTO GOLF
GOLDEN SUN	DO OM
TEKKEN	NAMCO MUSEUM
VICTORY GOAL	MARIO ADVANCE 2

CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO 5CD	L.119.000
DRAGON BALL Z	L.29.000
SAILOR MOON	L.29.000
RANMA 1/2	L.29.000
MAISON IKKOKU	L.29.000
FINAL FANTASY 7	L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.95.000
FINAL FANTASY 9 4 CD	L.99.000
DRACULA X	L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD	L .58.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE	L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DEGOL.	129.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.109.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002	L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L. 9.900
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRA.	79.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR.	L.69.000
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VE-DERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION2 GIAPPONESE+GT3 TEL

GIOCHI JAP:

ACE COMBAT 4	TEL
BIO HAZARD CODE VERONICA	L.169.000
BLOODY ROAR 3	TEL
BOMBERMAN KART	TEL
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	L.159.000
DEVILMAY CRY	TEL
DNA DARK NATIVE	TEL.
DYNASTY WARRIOR 3	L.169.000
FINAL FANTASY X	TEL
GRAN TURISMO 3	L.169.000
GUILTY GEAR X	TEL
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZARD C.V.	TEL
GUNDAM G -SAVIOR	L.179.000
ICO	TEL.
M.S. GUNDAM ZEON DX	TEL
MAXIMO	TEL
KLONOA 2	L.149.000
JACK & DUCKSTER	TEL
J.L. PERFECT STRYKER 4	TEL
J.L. WINNING E LEVEN 5	TEL
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED.	L.179.000
SIDEWINDER FLIGHT	T EL
SKY GUNNER	L.179.000
TIME CRISIS W/GUNCON 2	TEL
METAL GEAR SOLI D 2 SONS OF L.	TEL
MOBILE SUITE GUNDAM	L.169.000
MOTO GP 2	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	L.179.000
SILENT HILL 2	L.179.000
VAMPIRE NIG HT	TEL
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079 ZERO	L.159.000 TEL

ACCESSORI:

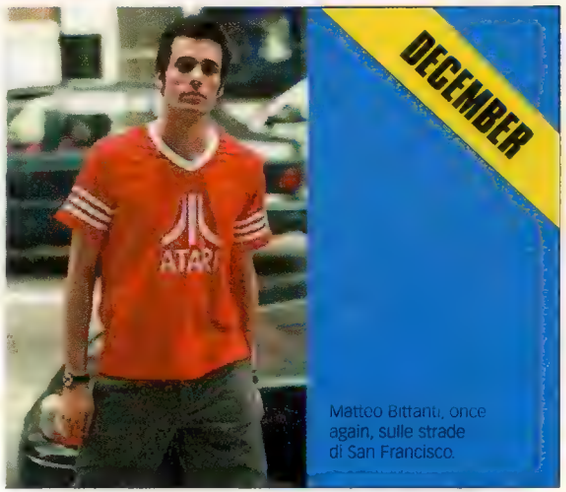
MEMORY CARD 8MG,	L.79.000
SUPPORTI VERTICALI	L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR	L.129.000
REGION X	
PLAYSTATION 2 PAL	L.589.000
PLAYSTATIO N 2 UNIVERSALE	TEL

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY
AVAILABLE AROUND THE WORLD?



Matteo Bittanti, once again, sulle strade di San Francisco.

artevideoludica

Creata da Tom Corby e Gavin Baily, *gameboy_ultraF_uk* è un emulatore di Nintendo Gameboy dotato di un sistema di rendering delle immagini che implode lentamente, ma inesorabilmente. Nell'opera di Corby e Baily, le immagini finiscono per autodegenerare fino all'entropia digitale più completa, un cancro di pixel che riempie lo schermo e sputtana l'interfaccia alla faccia dello spett/attore. Dietro al progetto, l'idea di macchina come meccanico metabolizzante, capace di evolversi o (d)evolversi. *gameboy_ultraF_uk* è stato creato con l'ausilio di "gnuboy", un programma di emulazione creato da Gilgamesh e Laguna.
Un'opera cronenberghiana, che mette in discussione l'idea di perfezione dell'immagine virtuale. Un codice binario impazzito e malato che finisce per contagiare lo schermo, riproducendosi in modo autonomo e selvaggio. Contagio elettronico.

link:
http://www.reconnoitre.net/gb_uf/index.html.

game**theory**

Si moltiplicano, un po' in tutto il mondo le rassegne dedicate ai videogames e ai nuovi media digitali. Milano ha ospitato la prima edizione di CWT nell'ambito della Triennale. La manifestazione, che si è svolta nella prima metà di novembre, era incentrata su media quali internet, televisione, cinema digitale e videogames. Tra i temi discussi: le profonde alterazioni socio-culturali causate dall'introduzione, dalla diffusione e dalla proliferazione dei media tecnoludici all'interno della società nonché videogiochi come nuova forma di narrazione.

link: www.triennale.it/cwt

muzikgames

Se, come me, siete rimasti mesmerizzati dal magico **Vib Ribbon** vi consiglio di continuare a leggere. Hasbro ha appena messo in circolazione **M.A.G.S.**, urfido acronimo di *Music Activated Game System*, un giochino elettronico terribilmente fetish che sta vendendo parecchio bene qui negli States. Come funziona? Semplicissimo. Non occorre fare altro che collegare il gioco ad una qualsiasi fonte sonora (lettore CD, stereo, lettore MP3) e schiacciare il tasto PLAY. Il gioco trasforma gli impulsi sonori in obiettivi da abbattere a colpi di laser. Praticamente, è come giocare con un equalizzatore grafico: individuando il pattern corretto di ogni canzone e distruggendo le barre di energia emanate dal centro di ogni unità si ottengono dieci punti da mettere in saccoccia. Ogni unità include due modalità di gioco, nove vite in tutto (come i gatti) e tre livelli di difficoltà. Nella migliore tradizione multiplayer, è possibile collegare due **M.A.G.S.** e blastare a ritmo di musica. Due modelli cromatici disponibili, argento e grigio antracite. Prezzo? 20 dollari, circa 50.000 lire. Per tutti gli amanti di **Rez** e **Frequency**.

®umori

Arriva dall'oltrespazio un'altra epica antologia di suoni targata L'Age D'or/Ladomat, *Output 64,* eclettica colonna sonora in salsa synth-pop. Dopo *Input 64*, arriva puntuale il disco completo, il cui sottotitolo-manifesto spiega la progettualità aurale di un'idea a metà tra il marzapane di silicio e la frutta candita: "15 ideas to treat Commodore 64 game tunes in the 21st century". C'è di tutto, c'è di più, c'è persino troppo: compilation di brani sintetici/sintattici/didattici con quel gusto metallico-retrofuturistico tipo red bull che ti resta in bocca anche dopo prolungati sciacqui col tantum verde. Remix di brani celebri commodoriani dell'era 1985-1989 curati da gente tipo Steve Claydon, Plundersonics/Chicks on Speed, Kissogram, Gebr, Teichmann, Ron+His1541, Big Chief Electric, Jeans Team, Computerjockeys, Lopazz, Op:l Bastards, Mina, Ovuca, Chazam/Perrey/Arrebatado, Raumagent Alpha, Mikron64. Brillante-brillantina. Il vero Dr. Sid, altro che *Final Fantasy: The Spirits Within*. Sonorità arcade vagamente mesmerizzanti. Non so voi, ma a me 'sti suoni mi stimolano il velopendulo.

mbfmail

Salve signor Matteo, le potenzialità sospingo le incredule creature di questo im-mondo verso un buco che non è l'uscita di sicurezza nel tunnel della vita come tutti credono, ma tu che vai avanti a droghe sistematicamente accettate mi chiedo: Come fai a sopravvivere? No, non me lo dire ovviamente è un segreto professionale, la domanda? No è lecita, ma alco(ol)tempo anche impertinente eppure non so fermare quest'onda distruttiva che prende me e te e chi altro. Una canzone dei Cradle of filth recita: "Morte magica per gli adepti" è giusto? Per chi se lo merita si anche se non ho l'autoritarietà di Grande Puffo, chi sono per giudicare? Ma se ciò può salvare il salvabile lo faccio e ben volentieri. Quando non ho un cazzo da fare a casa esco e trovo solo defecazioni orali svolazzanti e pericolose i quali proprietari lanciatori svistati da un qualcosa senza senso cercano costantemente di tirarmela addosso così che io risponda altrettanto ma non sporcherò mai le mie corde vocali nonchè il resto (cazzo c'è già tanta merda!!). Certi poteri di parola e di pensiero non dovrebbero attraversare menti buffalchine e prive di una regolarità geometrica a noi conosciuta (Berlusconi in primis tra gli stronzis!!). I VG hanno una cosa che li accomuna in manierà inequivocabile: la Fantasia! Questa sconosciuta (dimentica?) per alcuni non ha valore (e se lo ha lo si snatura con i soldindi) ed è propio di ciò che ho "paura", perché potrebbe segnare la fine della lotta contro l'atrofizzazione cervellotica nonché spiritca umana. E se siamo tutti in Speedball (il film) a giocare ma nessuno se n'è accorto? Beh, che dire... vai ora tocca a te...
Ciao e buona colazione!!
metalzone@tiscalinet.it

Ai matrimoni ti tirano. Ma dico, tu fai di tutto per non farti notare, e invece eccolo lì il genialoide giacca e cravatta con classica esortazione: "su dai, non startene lì seduto, vieni a ballare con noi". E dire che in quel momento si era formato uno di quei trenini dalla logistica strana, sai uno di quelli che cominciano, ma in realtà non hanno né principio né fine. E' poi il turno della cuginetta rompiballe, che sa perfettamente che non ballerò mai, con la sua aria sbarazzina dai su dai ballano tutti perché tu no, dai dai dai. Merd. Fortuna che c'è il dolce, alla fine. Boh, non capisco, ma dico quello strano ballo di gruppo è realmente necessario? Il Catalicammello colore caramello, roba da fare harakiri e impiccarsi con il rivolo dell'intestino tenue, che indispettito fuoriesce, orgoglioso oscurantista. Ed eccolo ancora, Breathless, quel modulo che mi perseguita da tempo immemore, e si sovrappone al trambusto informe per un salubre momento di pace interiore. Ciò che vedo è nulla, tutto il resto deve ancora realizzarsi. La musica smette di martellare, e tiro un sospiro di sollievo. Mi accorgo anche di strane vestigia, in lontananza, di due invitati con caschi e mantelli tipo tuta spaziale: un lampo e sono tutti così. Che è successo? Ehehe, sarà uno scherzo. Macchè scherzo, penso, che succede? Ma chi sono questi, tutti grigi, ehehe, robotici direi. O, dai, finiamola. Non è un ballo in maschera, suvvia. Ei scusa, camerier...Ma quello non è mica un cameriere...Ma che cazz... Il subdolo rifiuto della realtà mi precipitava in un livido stato di allucinazione: gli invitati erano nemici grigiastri, blocchettosi, automi. Maledetti bastardi! Questa non è la realtà, o forse si. E ancora quel modulo che mi martella il cratere cerebrale, che mi fa sentire fottutamente immortale, tritatore di carni, massacratore "impixellito" di un intero livello, tutto per me. Il mio fucile a pompa vomiterà coscienza bieca nel crogiolo di morte che agogna da tempo, per dar sfogo all'impazzare di un mondo impazzito – non si sa come – e dispensare giustizia eterea in full screen. Emulazione? NO, realtà. Ci sono sette invitati che mi scrutano in lontananza, ma ho già fatto a pezzi una decina di cose grigiastre. Lo scrolling comincia a ondulare, sue e giù, ma non posso alzare né abbassare lo sguardo. Si, è così, è un videogioco, imperfetto, ma è la realtà. Mi chiedo perché i programmatori non abbiano introdotto una routine di sofisticazione ottica, ma non è il momento per le critiche: dobbiamo restare vivi. E' tutto così blando, cadente, chiuso. Strana sensazione: quante vite ho? Non so nemmeno questo. E il mouse? Niente. Sono limitato. Devo scappare. Allora cerco di sfondare la vetrata, con la sedia, perché ho finito le munizioni e cominciano, lentamente, ad avvicinarsi. Nulla, non si rompe. Sono armati, stanno sparando, avverto dolore, ma non sono ancora morto. Aaarrgh non è possibile, è solo un sogno o sto impazzendo? Non ce la faccio, mi distruggono, mi fanno a pezzi, non so cosa fare. Lampi rossi a intermittenza, sto morendo. Lo avverto. Cristo ma cos'è, l'incubo di serie Z del videogiocatore mediocre? E' Breathless, si. Dovevo finirlo, maledizione, quel giorno che cominciai a prenderci gusto non avrei dovuto mollare tutto per una stupida partita di calcio. E' qui che reclama la mia vita. Mi ha preso perché è morto, con tutto il resto. Con l'Amiga, con la speranza. Ecco materializzarsi sprazzi, fotogrammi, frammenti di passato: "vedrai, con Amiga 1200 Commodore conquisterà il mercato. I Pc sono indietro." NO, basta, è il passato, io non c'entro nulla e devo scappare, non so da cosa, ma devo. Mi inghiotte, i muri si fanno poco definiti, sembra la visuale 2x2 pixel che adottavo con Breath...cazzo. Ci sono. Era pirata, era una maledettissima copia pirata, era l'unico gioco che non avevo acquistato originale, perché non so. Perché non mi andava di spendere più di 50 sacchi per la piattaforma che avevo tanto amato, ma che lestamente se ne andava, lasciandomi orfano di quel gioco in treddì che non ho mai terminato, lasciandomi privo di ideali. Lasciandomi a piedi.

Ma voglio redimermi, ci sarà un modo. Non può essere finita! Dove sono gli invitati, dov'è mia madre, mio padre, dove sono tutti gli altri. Giuro che ballerò, lo giuro, oddio cos'è questo inferno, cos'è quella scritta sui muri, no! Non può essere GAME OVER.
Luca Abiusi

fetish

Nell'era delle pupattole di silicio/silicone, persino la masturbazione – di per sé simulazione dell'atto copulativo – si è ulteriormente fantasmastizzata. L'oggetto del desiderio del nuovo millennio è la Clara di *Thomas in Love*, la Lara Croft di **Tomb Raider**, o una qualsiasi delle migliaia di idoru che popolano gli infiniti mediascape in cui galleggiamo come ignari pesci-sushi. Capita a fagiolo, dunque, *Digital Beauties*, splendido volume di cyber-babes curato da Julius Wiedemann. Quasi seicento pagine che glorificano l'estetica digitale. Manze futuristiche a metà tra Barbarella e Aki Ross, per lo più tridimensionali, generate e create interamente al computer. *Digital babies* include le impressionanti opere di oltre 100 artisti ed immagini ultrapatinate. Fottutamente indispensabile.

Digital Beauties
Autore: Julius Wiedemann,
Editore: Taschen (www.taschen.com)
Pagine: 576
Prezzo: $40

PrimoPiede

PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)
E-MAIL: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per PlayStation2 **This is Football 2002** (PAL) a L70.000. Vendo inoltre Sega Dreamcast (PAL) con 2 joypad, 2 Visual Memory Card Sega, cavo RGB e 11 titoli (PAL): **Crazy Taxi**, **Soulcalibur**, **Sega GT**, **Virtua Tennis**, **Virtua Striker**, **Sega Rally**, **ChuChu Rocket** (+ browser 1.5), **Formula 1 WGP2**, **R.E. Code Veronica**, **Suzuki All Star Racing**, **Resident Evil 2** (USA) in blocco a L.500.000.
Per informazioni telefonare al numero 340/3914725 e chiedere di Gabriele.

VENDO PSone modificata 1 joypad e 2 memory card L.100.000.Per informazioni telefonare al numero 349/4707345.

CERCO disperatamente il gioco **Raystorm** in versione PAL per PSone. Sono disposto a pagare prezzo originale o scambiarlo con alcuni titoli PlayStation2. Per informazioni mandare un SMS al numero 347/5511448.

VENDO per PlayStation2 **Gran Turismo 3** e **ESPN X-Games Snowboarding** a L50.000 cadauno.
Per informazioni telefonare o mandare un SMS al numero 333/3544481.

VENDO per PlayStation2 in versione PAL **Gran Turismo 3** e **Zone of the Enders** rispettivamente a L75.000 e L70.000 non trattabili. Entrambi i giochi sono in perfette condizioni e completi di tutto (anche la demo di **MGS2**).
Per informazioni telefonare al numero 333/2219712 e chiedere di Gabriele.

CERCO i seguenti giochi per Dreamcast in versione PAL: **Jet Set Radio**, **Virtua Tennis**, **Daytona USA 2001**, **SNK vs Capcom**, **Giga Wings**, **Gunbird 2**, **King ot the Fighters '99**, **The House of the Dead** + pistola, **Bangai-o**, **Virtual On 2**, **Soul Calibur**, **Power Stone 2**, **Dead or Alive 2**, **Virtua Striker 2**, **Street Fighter Alpha 3**, **Marvel vs Capcom 2**, **Shenmue**, **Zombie Revenge**, **Soul Reaver 2**, **Sega Bass Fishing** + canna da pesca, **Metropolis Street Racer**, **Worms World Party**, **Street Fighter III 3RD Strike**, **Le Mans 24 Hours**, **18 Wheeler**, **Ecco the Dolphin**, **Quake 3 Arena**, **Unreal Tournament**, **Wacky Races**, **The Skies of Arcadia**.
Acquisto solo se completi di confezioni e istruzioni in perfette condizioni. Richiesta massima serietà. Per informazioni telefonare al numero 0549/997508 oppure al numero 349/4338972 e chiedere di Francesco.

CERCO per PlayStation2: **Madden 2001**, **NCAA Football 2002**, **NCAA Gamebreaker 2002**, **NBA Shootout 2002**, **NFL Gameday 2002** e molti altri, in qualsiasi versione. Cerco inoltre giochi e memory card per Dreamcast.
Per informazioni telefonare dalle ore 20:00 alle ore 21:00 (no Sabato e Domenica) e chiedere di Cristian.

COMPRO, **VENDO** e **SCAMBIO** titoli per PlayStation2 in versione PAL.
Per ulteriori informazioni telefonare al numero 380/3193666 (non rispondo agli SMS) e chiedere di Marco. Annuncio sempre valido, esclusivamente per Napoli e provincia.

VENDO Super Nes americano come nuovo, completo di tutto, 2 joypad e i giochi **Super Ghouls'n Ghost** e **Super Castlevania IV** a L75.000 comprese spese di spedizione. Annuncio valido per tutta Italia. Per informazioni telefonare al numero 095/658641 dalle ore 18 alle 21 e chiedere di Vincenzo.

VENDO cartucce per Atari 7800 nuove, ancora sigillate. Disponibili diversi titoli a L25.000 cadauno. Per ulteriori informazioni telefonare al numero 011/4732442 oppure al numero 011/9017811 e chiedere di Giorgio.

VENDO console Sega Dreamcast con 3 giochi: **Sega Rally 2**, **House of the Dead** + Light Gun e **Sonic Adventure**, il tutto con imballi originali ed in ottime condizioni a L.250.000.
Per informazioni telefonare al numero 349/5584024 e chiedere di Massimo.

VENDO i seguenti giochi per PS2 in versione PAL e praticamente nuovi a L.40.000 cadauno: **Z.O.E**, **Dead or Alive 2**, **Dinasty Warriors**, **Oni**, **Timesplitters**, **ISS Pro**.
Per informazioni telefonare al numero 349/5263199 e chiedere di Gabriele.

VENDO e scambio per PlayStation2: **Atv Off Road**, **Red Faction**, **ISS Pro**. Cerco invece **Resident Evil Code Veronica**, **Onimusha**, **Formula 1 2001** (Sony) e **This is Football**. Vendo, inoltre: Nintendo 64 PAL con memory card, rumble pack, joystick e i seguenti giochi: **ISS Soccer 2000** e **C.C. Tennis**.
Per ulteriori informazioni telefonare (ore pasti) al numero 096/1753401 oppure al numero 349/2822707 e chiedere di Saverio.

NEXTMONTH

PlayStation2 non è ciò che Sony ha promesso. L'Emotion Engine è solo un processore matematico molto veloce. Il Graphics Synthesizer non vale un decimo del chipset nVidia. Con soli 4MB di VRAM ci puoi far girare a malapena quattro poligoni in croce ricoperti da texture sgranatissime e bicromiche. Non supporta l'anti-aliasing. Non è in grado di fare il multi-pass rendering. Se ci provi i giochi scattano. Self-shading? Magari sulla PS3. Le due unità vettoriali non servono a niente perché sono difficili da programmare. 32MB di RAM principale non bastano. Lo streaming da DVD è impossibile, ci vuole l'HDD per quello. Non vale niente manco come lettore DVD-Video. I giochi? Tutti remake.

La risposta di Naughty Dog.

sul numero di **dicembre**

NAUGHTY DOG

Shibuya STORE®

Tutti i marchi citati sono di proprietà delle rispettive case produttrici

Consoles, gadgets, animazione ed il meglio del fumetto giapponese!

Possibilità di Franchising!

Spedizioni in tutta Italia!

Shibuya s.r.l. Via S. De Saint Bon 47 - 00195 Roma
Tel. 06-37353738 Fax. 06-37358960 - Info-line: 339-6317443
E-mail: shibuyastore@hotmail.com
Zona Prati, 2 minuti a piedi da M Ottaviano

Shibuya STORE®

Are you ready to play?

Console Generation

Via Capecelatro, 7 MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Warehouse Videogames

Via Marghera, 37 MILANO
02 48017840
dr.games@libero.it

MASTER PIX

Via Zappellini, 4 Busto Arsizio (Va)
0331 620430
masterpx@tin.it

BG Games distribuzione videogames

Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732
Fax 035/4178525
bg_games@yahoo.it
www.bggames.it

Solo rivenditori

CONSEGNA QUESTO COUPON AL NEGOZIANTE, AVRAI IL 5% DI SCONTO

VALIDO SOLO X L'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI

Console Generation — Warehouse Videogames